Nintendo®

ŘÍJEN/OKTÓBER/2001

49Kč/69Sk

POKÉMON™ MAGAZÍN

uvnitř originální **PLAKÁT** Raketáků



podrobný návod na
GOLD & SILVER

Trading Card Game
Psychické karty

Představujeme novou postavičku

Nová sada karet
NEO DISCOVERY

Ash a jeho přátelé

Křížovka o ceny

DALŠÍ SKVĚLÉ SOUTĚŽE!

OBSAH
Co Vás čeká

![Nintendo Pokémon Magazín]

AHOJ,

školní rok je v plném proudu, ale v redakci Pokémon magazínu panují prázdniny. Prohlížíme si totiž vaše prázdninové fotky, odkud na nás svítí sluníčko, a my skoro zapomněli, že už je podzim. Pro spoustu z vás to ale bude hodně veselý podzim, protože skončila celá řada soutěží, které jsme v magazínu vyhlásili, a teď už zahajujeme to nejpříjemnější: rozdělování cen. A že bylo o co hrát - videokazety, cédéčka, audiokazety a největší hit roku 2001, Game Boy Advance! Spousta hraní vás samozřejmě čeká i v tomhle čísle a kromě toho se dočtete spoustu podrobností o herních verzích Gold a Silver. A samozřejmě i o novince s názvem Crystal, jejíž příběh se podobá verzím Gold a Silver, ovšem hlavní hrdinkou se může stát i holka. Jak jste si určitě všimli, holčičí hrdinky jsme použili i na titulní stránku, protože věříme, že si to určitě zaslouží.

Co se týče pokémonních karet, v tomto čísle pokračujeme dalším dílem Trading Cards, v němž jsme se tentokrát zaměřili na psychické karty. Ale to není všechno - připravili jsme pro vás také dvoustranu na téma „Nová edice Neo Discovery" a hlavně jsme zodpověděli všechny vaše otázky týkající se karet. Všechny odpovědi najdete v listárně, kterou jsme kvůli velkému počtu dotazů prodloužili o dvě strany. A za listárnou na vás čeká další překvapení - celostránková pokémonní křížovka! V dopisech, které nám píšete, se prosby o křížovku objevovaly tak často, že jsme ji nakonec uveřejnili hned na celou stranu, abyste si to luštění pořádně užili. Věřím, že se vám bude líbit i článek o Ashovi a jeho kamarádech. Psali jste nám, že píšeme tolik o Raketácích, že zapomínáme na Ashe, tak jsme to honem napravili.

Ještě taková drobnost na závěr: Až začnete magazínem listovat, určitě si všimnete, že jsme změnili číslování stránek. Počet je pořád stejný, jenom stránky plakátu se teď nečíslují, protože ho stejně vyndáte a nalepíte na zeď :-) Jak to víme? Poslali jste nám fotky vašich parádně vyzdobených pokojíčků, kde se na zdech vyjímal jeden pokémonní plakát vedle druhého. Za fotky vám moc děkujeme a těšíme se na vaše další dopisy i obrázky.

Vaše Katka

SUPER PLAKÁT RAKEŤÁKŮ



Nintendo Pokémon Magazín
Adresa redakce: Hybernská 20
110 00 Praha 1
tel.: 02/84 000 116, fax: 02/84 000 108
E-mail: info@pokemag.cz
Šéfredaktorka: Kateřina Mahdalová
Spolupracovali: Zdeněk Krajíček, Vlastimil Marko, Martina Vlková
Grafická úprava a sazba: František Koton, Michal Trojan, Jan Růžek
Registrace: MK ČR E 11323
Vydává: Conquest, a. s.
Tiskárna: ČTK - Repro, a. s., Denoc, s. r. o.
Distribuce: Ústřední distribuce tisku a. s., Transpress s. r. o., Media Print & Kapa Pressegrosso, spol. s r. o., Pressmedia spol. s r. o.



Letní pokémonní festival v USA







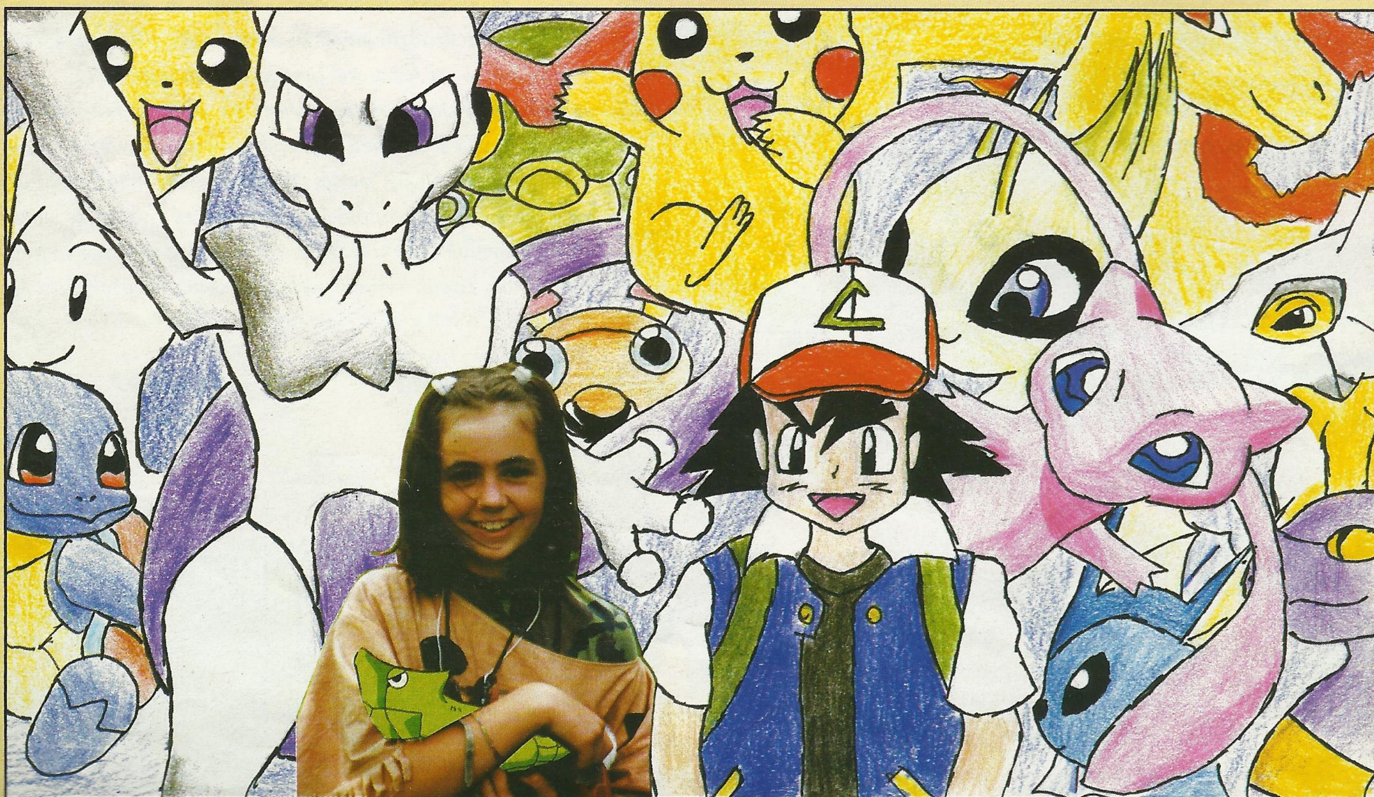
Prohlédněte si obrázky z nedávno ukončeného putovního festivalu ve Spojených státech amerických. Festival nesl název Fun Fest Frenzy a konal se na různých místech spojených států, kde přilákal obrovské množství dětí.

Umíte správně hláskovat jména Pokémonů?

Desetiletý Mitchell Squires z Kalifornie to umí nejrychleji na světě. Zúčastnil se náročné soutěže nejen v hláskování Pokémonů, ale i dalších pokémonních slov, vyskytujících se v seriálu a v pokémonních hrách, a za své umění si z finálového večera v Los Angeles odnesl výhru 2 000 amerických dolarů a novou hru Pokémon Crystal.

Představujeme novou trenérku Pokémonů

Jmenuje se Míša Kuráňová, bydlí ve Valašském Meziříčí, krásně kreslí a jejím snem je stát po boku Ashe, jak vidíte na obrázku. Má pokojíček plný Pokémonů a řadí se k jejich největším fanouškům, kteří kdy do naší redakce napsali. Proto jsme se vám ji rozhodli představit - nakonec uznejte sami - určitě si to zaslouží. Stačí se jen podívat, jak se směje uprostřed celé pokémonní party :-) Na zadní stranu obrázku nám napsala: "Malý dárek pro Vás - Ash a to vedle jsem já. Tak to je můj životní sen!" My sice tenhle sen Míše splnit neumíme, ale aspoň trochu jí k němu pomůžeme a otiskneme ji spolu s Ashem na stránkách Pokémon magazínu!



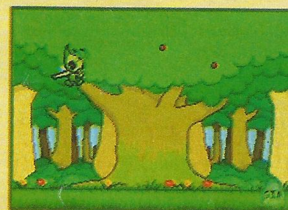
Pokémon Summer Road

První Pokémon hrou pro Gameboy Advance nebude s největší pravděpodobností pokračování tradičních RPG, jako jsou Yellow nebo Gold/Silver, ale cosi, vycházející spíše z tradic Pokémon Trading Card Game. Prozatímní jméno hry, které se do vydání v příštím roce ještě může měnit, je Pokémon Summer Road.
Hra bude využívat zbrusu nový hardware, vymyšlený Nintendem - E-card reader. V podstatě půjde o čtečku speciálních čárových kódů, která bude umožňovat automatickou identifikaci nových druhů papírových hracích karet. Sbohem, laciné pirátské napodobeniny, s e-card readerem si snadno ověříte, jakou máte kartu, jaké mají být její vlastnosti, dozvíte se o možných bojových strategiích a fintách. Některé tyto údaje nejsou uloženy na kartě, ale přímo ve hře, a načtením čárového kódu z karty si je jen odemknete.
Každá karta bude mít dva čárové kódy. Jeden bude obsahovat výše zmíněnou identifikaci, plus další informace o zobrazeném Pokémonovi - v podstatě takový příruční pokédex. Pomocí druhého čárového kódu si hráč bude moci načíst animaci Pokémona, nebo nějakou minihru. Ke zpřístupnění některých miniher bude stačit jedna karta, jinde bude třeba nasbírat několik karet do série. Celý systém hraní je zatím v poměrně rané fázi příprav, a tak zatím není jasné, co budou minihry zač - ale Nintendo určitě nezklame.



Pokémon Mini

Nástupce populárních Pikachu Pedometer a Pokémon Pikachu Color se bude jmenovat Pokémon Mini - ale neznamená to, že byste za svoje peníze dostali méně zábavy. Naopak. Miniaturní systém se více než kdy předtím začíná podobat zmenšenému Game Boyi o rozměrech 7 krát 5 cm. Monochromatický LCD displej bude mít oproti svým předchůdcům o něco větší rozlišení. V Pokémon Mini je opět zabudována možnost infračervené komunikace, nové jsou tu vibrační funkce a detekce naklonění přístroje. To vše bude tentokrát využito nejen u jediné zabudované hry - nový systém mini cartridgí o velikosti poštovní známky vám totiž umožní hry vyměňovat! V okamžiku vydání budou k dispozici čtyři hry, a další budou jistě následovat v budoucnu. Pokémon Mini Party bude akční záležitost, kterou budou moci hrát až čtyři majitelé Pokémon Mini současně. Pokémon Puzzle Collection se bude asi líbit dětem, které rády u hraní více přemýšlejí. Pokémon Zany Cards zase určitě bude více než jen přípravou pro budoucí hráče Pokémon Trading Card Game. A poslední zatím ohlášenou hrou je Pokémon Pinball Mini, ten se svému předchůdci z "velkého" Game Boye bude podobat asi nejvíce...
Pokémon Mini se objeví na trhu v Japonsku už za dva měsíce, v listopadu tohoto roku. Americké a evropské děti si budou muset počkat do jara - ale nevadí, mezitím možná bude nabídka her větší! Kolik to celé bude stát, ještě není jisté, zatím se mluví o přibližně 1500 Kč za Pokémon Mini, a hrách po 400 korunách.



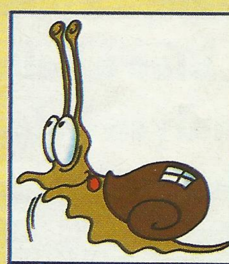
Vyberte si oblíbenou postavičku a vyhrajte předplatné Pokémon magazínu!

Jak jste si jistě na první pohled všimli, tyhle postavičky nepocházejí ze světa Pokémonů. Máte pravdu, jejich autorkou je jedna česká maminka a my vám je chceme touto cestou představit. Jedna z těchto postaviček se totiž stane průvodcem nově vznikajícího časopisu. Víc vám o něm zatím neprozradíme, ale zato vás požádáme, abyste nám vyznačili, která se vám nejvíc líbí. Tři odpovědi vybereme a jejich autory odměníme předplatným Pokémon magazínu. Jméno vybrané postavičky napište na korespondenční lístek a pošlete jej na adresu: Nintendo Pokémon magazín, Hybernská 20, 110 00 Praha 1. Soutěž trvá do 31. 10. 2001.


Matýsek


Bruno

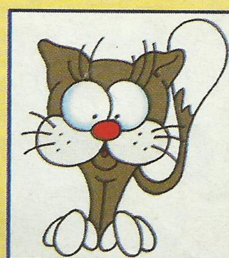

Bonifác


Alois


Jeník

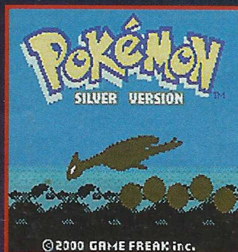

Oskar

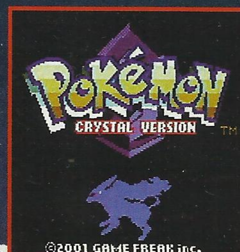

Žofka

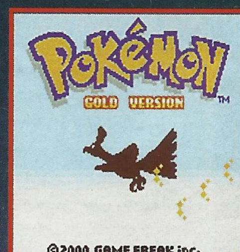

Felix



PODROBNÝ NÁVOD NA POKÉMON GOLD & SILVER A CRYSTAL









Dotazy na různé herní problémy v hrách Pokémon Gold/Silver se v naší Listárně stále množí, a tak si myslíme, že uzrál čas konečně pro tyto hry vydat kompletní návod. A to návod ještě mnohem rozsáhlejší a podrobnější, než byl ten pro Pokémon Red, Blue a Yellow, se kterým jste se mohli setkat v minulých číslech časopisu.





New Bark Town

Po vstupu do města jděte rovnou do střediska. Tam se vám přihlásí Bill se zprávou, že se mu konečně podařilo opravit stroj času (to je ta věc, pomocí které můžete bojovat s kamarádem, který má nějakou starší verzi Pokémon her). Nezapomeňte někdy později Billa navštívit v jeho domě v Goldenrod City, dá vám úplně zadarmo Eevee. V domě nad střediskem jsou tři místní tanečníci, každý vybaven různým vývojovým stadiem Eevee. Pokud je porazíte, získáte další důležité HM - HM 03 Surf.

Ve městě jsou také dvě věže, Tin Tower a Burned Tower. Do Tin Tower nechoďte, bez Rainbow Wing tam není nic zajímavého k vidění. Raději si vyzdravte své Pokémony, a připravte se na další souboj se svým rivalem - objeví se hned, jak vstoupíte do Burned Tower. Pokud jste si vyzvedli svou odměnu za odstranění Sudowoodo, Rock Smash, můžete rozbít kámen, propadnout dírou v podlaze, a oživit tři sochy legendárních kočičích Pokémonů. Ti se okamžitě rozutečou po kraji. Zatím je nechte, na jejich chycení budete mít spoustu času i po dokončení hry. Chyťte si raději Magmara, ten se jinde než v Burned Tower nevyskytuje.

A přichází čas na další stadion, dalšího trenéra, další odznak. Místním trenérem je Morty, který se specializuje na pokémonní duchy. Je to těžký soupeř, a jeho Pokémoni odolávají fyzickým útokům, takže byste se na ně měli předem připravit vhodným výběrem svých bojovníků. Ideální proti duchům jsou třeba psychičtí Pokémoni.





Cherrygrove City

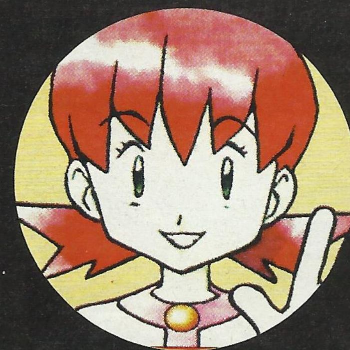
S už natrénovaným Pokémonem nebojácně vyrazte po Route 29 směrem k Cherrygrove City. Cesta je to klidná a bezpečná, nejsou tu žádní cizí trenéři, chtiví utkat se s vámi v zápase Pokémonů, také vysoké trávě se dá většinou vyhnout. Ostatní lidé, postávající v krajině, vám prozradí něco málo o ovládání hry. Pokud jste už hráli některé z předchozích Pokémon dobrodružství, klidně je můžete ignorovat. Stejně tak zatím ignorujte odbočku na sever na Route 46, a pokračujte stále na západ.



Hned při vstupu do města sedí u silnice starý muž. Promluvte si s ním, on vás provede městem, a vylepší váš PokéGear o mapu. Můžete se poprvé podívat, jak vypadá Pokémonní středisko, ale zatím pořád není kde koupit pokébally. A tak nezbývá, než pokračovat na cestě za splněním svého prvního úkolu - na sever po Route 30.

Dům Mr. Pokémona je až úplně na konci cesty. Dá vám pro profesora Elma Mystery Egg - záhadné pokémonní vejce. V domě potkáte také profesora Oaka z předchozích verzí her, a od něj dostanete Pokédex. Vaše vybavení už je tím skoro kompletní. Stačí vylézt ven z domu, a čeká vás telefonát od profesora Elma (asi kdybyste náhodou zapomněli, komu vejce donést). Před návratem do New Bark Town si svého Pokémona nechte vyléčit.





Whitney, trenérka z Goldenrod City prohrává moc nerada



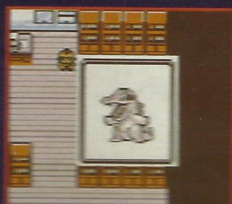
New Bark Town

Nechte si ho vyléčit proto, že ten človíček, co předtím postával před Elmovou laboratoří, vás vyzve na váš první souboj. Ano, je to váš budoucí hlavní rival. Naštěstí na tom ale teď není o mnoho lépe, než vy, takže není těžké ho porazit (má jednoho ze zbývajících dvou Pokémonů na 5. úrovni).

U profesora Elma je policie - jeden z jeho Pokémonů byl před chvílí ukraden! A popis velmi přesně sedí na vašeho rivala (nyní mu můžete dát i jméno podle svého uvážení). Teď už je jasné, proč tak utíkal. Dejte Elmovi donesené vejce, to mu trochu zvedne náladu. Před odchodem z laboratoře vám rozdávačný profesorův asistent věnuje pokéball, a tak konečně můžete začít chytat a trénovat nové Pokémony!

Ale nejprve ještě zaběhněte domů za maminkou (je to přece slušnost zastavit se doma). V průběhu celého vašeho dobrodružství bude investovat za vás peníze, převáženě do vybavení pokojíku. Nové obrázky, tapety, a jiné hrozně důležité věci, co se vždycky hodí... :-)

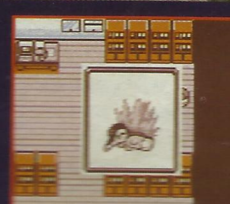




Na začátku si můžete vybrat ze tří Pokémonů. Totodila, Chirority a Cyndaquila



Totodile je vodní, Chikorita travní a Cyndaquil ohnivý Pokémon



Takže pečlivě zvažte, kterého si zvolíte.





Falkner-první trenér, se kterým se ve hře utkáte.



4 Violet City

Z New Bark Town se vraťte po cestě, kterou jste už jednou putovali. Tentokrát ovšem máte pokéball (a další se dají koupit v Cherrygrove City), takže se snažte pochytat co nejvíce Pokémonů. Pokud nevíte jak, na začátku Route 29 je chlapík, který vám to velice detailně vysvětlí. Více Pokémonů budete rozhodně potřebovat -na cestě k dalšímu městu potkáte už i první trenéry, a utkávat se s nimi s jediným Pokémonem není právě moudré. Někteří z trenérů, které porazíte, si budou chtít s vámi vyměnit telefonní číslo. Vybírejte si, máte jen 10 pozic na uložená čísla, a většina trenérů vás bude maximálně později otravovat, a chtít odvetný zápas. Jiní ale zavolají ve chvíli, kdy v okolí uvidí nějakého vzácného Pokémona, takže rozhodně neodmítejte všechna čísla.

Přes Route 30 a Route 31 se dostanete až do Violet City, prvního města s vlastním Pokémon Stadionem! Místní trenér Falkner používá samé létající Pokémony, takže máte-li proti němu nějaké kamenné, budete to mít snazší. Pokud na něj zatím nestačíte, vytrénujte si trochu své Pokémony ve vysoké trávě v okolí města. Nebo ještě lépe v jiné zdejší důležité budově - Sprout Tower. Za boje s tamními trenéry totiž získáte snáze mnohem více zkušeností pro své Pokémony, a navíc na vás na konci čeká důležitá odměna: HM 05 Flash.

Po vítězném souboji s Falknerem vám zavolá profesor Elm, a požádá vás, abyste se spojili v místním středisku s jeho asistentem. Udělejte to, dostanete totiž zpátky vejce, které jste profesorovi doručili (musíte mít jednu volnou pozici pro Pokémona). Noste vejce u sebe, později ve hře se z něj vyklube Togepi.



5 Union Cave

První odznak tedy už máte, je čas bez zbytečného váhání vyrazit za druhým. Po Route 36 to zatím nejde, takže se vydejte směrem dolů po Route 32. Do Ruins of Alph zatím nechoďte - k téhle zajímavé lokaci se později vrátíme podrobněji, až budete umět Surf, Strength a jiné nezbytnosti. Cestu lemují zástupy trenérů, tak je všechny pěkně naučte, kdo je tady nejlepší. Až skoro úplně dole potkáte chlápka, co prodává Slowpoke ocasy - fuj. Nu, stejně na ně nemáte dost peněz. Raději pokračujte do střediska, a promluvte si se všemi uvnitř. Jeden muž vám dá rybářskou udici Old Rod, se kterou můžete chytat vodní Pokémony. Na konci Route 32 je vchod do Union Cave. Jeskyni projděte jak to jde nejrychleji, i sem se později (až budete umět Surf a Strength) ještě vrátíte.



6 Azalea Town

Východ z jeskyně vede na Route 33, a po téhle cestě se během chvilky dostanete do dalšího města, Azalea Town. Když si promluvíte s místními obyvateli, zjistíte, že mají problém - jejich Slowpokové se někam ztratili. Jděte do domu v levém horním rohu města, kde je výrobce pokéballů Kurt. Od něho se dozvíte, že za zmizením Slowpoků jsou Raketáci. Jak jinak taky. Vraťte se ke studni, kterou jste minuli před vstupem do města. Teď už půjde vstoupit dovnitř. Vymlátit všechny Raketáky je docela snadné, a Kurt vám za odměnu dá speciální pokéball Lure Ball - a navíc pro vás začne vyrábět různé druhy speciálních pokéballů z donesených různobarevných bobulí. Zkuste si to, bílé bobule rostou hned nalevo od Kurtova domu.

Nyní je přístupný místní stadion, kde vládne Bugsy. Jak už její jméno napovídá, má samé pokémonní brouky (to by měla Misty radost :-)), a tak není žádný problém ji porazit. Po souboji se okamžitě běžte uzdravit do střediska - čeká vás další z mnoha soubojů s vaším rivalem. Tentokrát má svého Pokémona na 16. úrovni, a k tomu další dva jen o něco slabší.

Pokud porazíte Falknera, a to se vám jistě podaří, získáte Zephyr Badge





7 Ilex Forest

Z Azaela Town odejděte směrem na západ. Cesta se skoro okamžitě stočí na sever do Ilex Forest. Hned na začátku lesa je uhlířův učedník, který zoufale hledá ztraceného Farfetch'da. Pomůžeme mu. Jeho Pokémon je jen o kousek dál v lese. Nemůžete ho chytit, ale můžete ho nahnat postupně směrem k učedníkovi, on už si ho chytne sám. Za odměnu od něj dostanete HM01 Cut. Naučte ho některého ze svých Pokémonů, a můžete se prosekat ven z lesa na Route 34. Tady najdete Breeding Center, kam zatím nechoďte - naučit se ho smysluplně používat trvá dlouho, a vy zatím stejně určitě mnoho Pokémonů nemáte. Mimochodem okolí Route 34 je vhodné pro chytání i trénink, je tu spousta divokých psychických Pokémonů.



8 Goldenrod City

Route 34 vás nakonec dovede do největšího města světa Johto - Goldenrod City. Vyplatí se zde pořádně prozkoumat všechny budovy, a promluvit se všemi lidmi (ale to ostatně platí obecně). Ve východní části města je obchod, kde zadarmo dostanete kolo! Sice je pro reklamní účely, ale hlavně m,'f9žete se poprvé podívat,že jede. V Radio Tower můžete získat radio kartu do svého PokeGearu, stačí jen správně odpovědět na otázky (Yes, Yes, No, Yes, No). V herně Game Corner můžete vyhrát i nějakého vzácného Pokémona, ale to zabere hodně času, takže si to nechte raději na jindy. Ve východní části najdete také Billův dům - sám Bill sice není doma, ale můžete si alespoň vzít jeho telefonní číslo, on už se vám ozve sám.

V tak velkém městě nemůže pochopitelně chybět pořádný obchodní dům. Jeho nabídku v jednotlivých patrech si můžete pořádně prohlédnout, ale především došplhejte až do pátého poschodí, a promluvte si s dívkou, postávající vedle schodů. Aktivuje vám v hlavním menu volbu Mystery Gift (objeví se při příštím zapnutí hry). Také zde můžete vyměnit Drowzee (spousta jich běhala na Route 34) za Machopa. Důležitý dům je úplně vpravo nahoře, dostanete tam zadarmo Squirtbottle.

Když už budete mít pocit, že ve městě jste viděli opravdu všechno, vyrazte si pro další odznak na místní stadion. Trenérka Whitney má jen Clefairy a Miltank, takže vám nemůže být skutečně vážným soupeřem. Trochu se sice zdráhá odevzdat zasloužený odznak, ale stačí si promluvit s trenérem, který je jen kousek od ní, a nechá se přesvědčit.





National Park

Pokud se vydáte z Goldenrod City na sever po Route 35, dojdete po chvíli do parku. Tady se každé úterý, čtvrtek a sobotu pořádá Bug Catching Contest (Soutěž v chytání brouků). Vyplatí se účastnit se, protože někteří hmyzí Pokémoni, kteří se tu v čase konání soutěže vyskytují, jsou opravdu vzácní. A ten, kdo chytí toho nejvzácnějšího (dobrý cíl je třeba Pinsir nebo Scyther), si ho nejen může nechat, ale rovněž získá hodnotnou cenu pro vítěze. Má to ale jeden háček - do soutěže se vstupuje jen s jedním jediným Pokémonem. Proto si vyberte nějakého středně silného, aby ho brouci neporazili, ale aby zase on naopak příliš snadno neporážel brouky. Potřebujete je přece jen oslabit, a chytit do jednoho ze speciálně pro soutěž zapůjčených pokéballů.
Z parku vede krom cesty zpět do Goldenrod City ještě Route 36 na východ. Cestu ale po chvíli blokuje podivný strom - časté to místu zákysu začínajících hráčů Pokémonu. Není to strom, je to Pokémon Sudowoodo. Pokud jste postupovali podle tohoto návodu, máte už u sebe láhev Squirtbottle z Goldenrod City, a můžete tedy Sudowoodo oživit. V následujícím souboji s ním se ho snažte chytit, protože žádný další Sudowoodo se ve hře nevyskytuje. Jakmile s ním skoncujete, vraťte se ještě zpátky doleva k tlusťochovi, co tam jen tak postává - jako odměnu za zneškodnění Sudowoodo vám dá užitečné TM 08 Rock Smash, umožňující rozbíjení kamenů. Potom pokračujte na sever po nyní volné Route 37 do Ecruteak City.





Mé světélko na ocase je vidět z hodně velké dálky. Snad proto mi říkají maják...



Ecruteak City

Po vstupu do města jděte rovnou do střediska. Tam se vám přihlásí Bill se zprávou, že se mu konečně podařilo opravit stroj času (to je ta věc, pomocí které můžete bojovat s kamarádem, který má nějakou starší verzi Pokémon her). Nezapomeňte někdy později Billa navštívit v jeho domě v Goldenrod City, dá vám úplně zadarmo Eevee. V domě nad střediskem jsou tři místní tanečníci, každý vybaven různým vývojovým stadiem Eevee. Pokud je porazíte, získáte další důležité HM - HM 03 Surf.

Ve městě jsou také dvě věže, Tin Tower a Burned Tower. Do Tin Tower nechoďte, bez Rainbow Wing tam není nic k zajímavého k vidění. Raději si vyzdravte své Pokémony, a připravte se na další souboj se svým rivalem - objeví se hned, jak vstoupíte do Burned Tower. Pokud jste si vyzvedli svou odměnu za odstranění Sudowoodo, Rock Smash, můžete rozbít kámen, propadnout dírou v podlaze, a oživit tři sochy legendárních kočičích Pokémonů. Ti se okamžitě rozutečou po kraji. Zatím je nechte, na jejich chycení budete mít spoustu času i po dokončení hry. Chyťte si raději Magmara, ten se jinde než v Burned Tower nevyskytuje.
A přichází čas na další stadion, dalšího trenéra, další odznak. Místním trenérem je Morty, který se specializuje na pokémonní duchy. Je to těžký soupeř, a jeho Pokémoni odolávají fyzickým útokům, takže byste se na ně měli předem připravit vhodným výběrem svých bojovníků. Ideální proti duchům jsou třeba psychičtí Pokémoni.

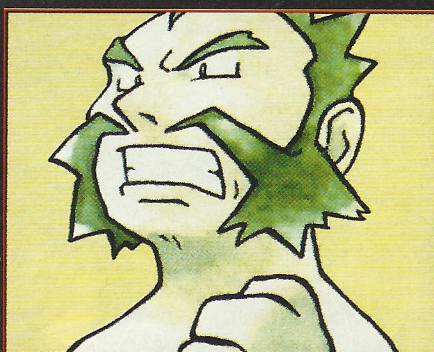


Olivine City

Z Ecruteak City se vydejte směrem na západ, po Route 38 a 39. Úplně na konci cesty je MooMoo farma, kde mají nemocného Miltanka. Pokud zde chcete později kupovat laciný a účinný léčivý lektvar, musíte Miltanka uzdravit nošením těch úplně nejobyčejnějších bobulí (Berry), jiné nežere. Potřebuje jich asi 10. Odměnou za uzdravení Pokémona vám krom dobrého pocitu bude též TM 13.

Sotva dorazíte do přístavního města Olivine City, znovu se potkáte u místního stadionu se svým otravným rivalem. Tentokrát si ale netroufne vás vyzvat, pouze vás informuje, že zdejší trenérka Jasmine tu není - stará se na majáku o nemocného Pokémona. Než se vypravíte na maják, prozkoumejte pořádně město. Dostanete zadarmo lepší udici (Good Rod), další HM - HM 04 Strength, a můžete vyměnit Krabbyho za Voltorba. Pokud nemáte Krabbyho, chyťte si jednoho pod kamenem na pláži.
Maják je plný docela silných trenérů, na kterých se vaše družina Pokémonů dobře vytrénuje, a kteří vám také slušně naplní peněženku. K Jasmině nevede žádná přímá cesta, což určitě zjistíte i sami. Musíte vylézt až úplně nahoru do čtvrtého patra, a proskočit dírou v podlaze tak, abyste se dostali k oddělenému schodišti ve třetím. Jasmine se opravdu stará o nemocného Pokémona, a od vás potřebuje pomoc - potřebný lék mají pouze ve městě Cianwood.





Chuck v boji používá Primeape a Poliwrath



12 Cianwood City

Cesta sem vede pouze přes moře - takže využijete hojně svou schopnost Surf. Ostrov se nachází úplně vlevo dole na mapě, ignorujte všechny případné zajímavosti, které na moři uvidíte, vrátíte se sem později. Cianwood je velmi malé město, a tak lékárnu najdete určitě rychle. Vezměte si zde lék Secretpotion, ale do Olivine City se zatím nevracejte - i v Cianwood mají stadion. Místní trenér Chuck používá pouze bojové typy Pokémonů.

S novým odznakem na klopě se dejte před stadionem do řeči s postávající paní. Dá vám HM 02 - Fly. S ním bude cesta do zpět na maják v Olivine City mnohem rychlejší.



13 Mahogany City

S pomocí HM Fly je cestování mnohem snazší. Do Ecruteak City se tak dostanete během pár sekund, a tentokrát vyrazíte na opačnou stranu, na východ po Route 42. Tady toho zatím moc dělat nemůžete - do Mt.Mortar nemá smysl chodit, protože ještě neovládáte HM Waterfall. Připište si tuhle jeskyni na seznam zatím vynechaných míst, kam se musíte ještě později vrátit. Cože, vy si nepíšete seznam? Chyba! :-)

Při stálém směru na východ dorazíte do divného města Mahogany Town. Proč divného? Divná je nabídka v obchodě, cesta na místní stadion je zablokovaná, a dokonce se ani nedá městem jen tak projít dál na východ po Route 44. Alespoň že středisko funguje tak, jak má. Promluvte si se všemi v městě, a rychle seznáte, že k vyřešení všech problémů bude třeba vyrazit na sever k jezeru (Lake of Rage) po Route 43.

Na Route 43 se vyhněte průchozí budově - uvnitř vybírají Raketáci mýtné. Cesta okolo je sice mnohem delší, a provázená častými střety s divokými Pokémony, ale alespoň si pořádně zatrénujete. Na poslední křižovatce zahněte doprava, a jste u jezera. Promluvte si nejprve se všemi lidmi, postávajícími na břehu. Teprve potom dosurfujte doprostřed jezera. I začínající trenér hned na první pohled určitě pozná, že s tím Gyaradosem, který tam plave, není něco v pořádku. Je přece červený, a obyčejní Gyaradosové jsou modří! Ano, a tím lépe se bude vyjímat v pokéballu - snažte se ho chytit, jiného takového ve hře nenajdete.

Po zneškodnění Gyaradose potkáte na břehu Lance, dračího trenéra (pokud jste hráli Pokémon Red, Blue, nebo Yellow, pamatujete si ho jako jednoho z Elite Four). Objasní vám plány Raketáků v Mahogany Town, a požádá vás o pomoc při jejich zmaření. Samozřejmě přijmete, a v obchodě se tajnou chodbou vydáte do hlavního stanu Raketáků.



14 Olivine City

Pokud si myslíte, že po odevzdání léku Jasmine uzdraví svého Pokémona, a z vděčnosti vám dá odznak zadarmo, moc koukáte na Ashe v seriálu. Ve hře není zadarmo nic. "Vděčná" Jasmine se pouze vrátí na své místo na stadionu, a odznak si na ní musíte vybojovat obvyklým způsobem. Její Pokémoni kolem 30. úrovně jsou docela tuzí, zvláště sympatický Steelix.



15 Team Rocket HQ

Tohle místo je plné rakeťáckých trenérů a různých pastí, číhajících na neopatrné trenéry Pokémonu. Sochy, přivolávající posily, nášlapné plošiny, které vás teleportují zpět - na tohle všechno je třeba si dávat pozor. Sochy vypnete pákou u počítače uprostřed místnosti. Snažte se udržovat své Pokémony v dobré kondici, nikdy nevíte, odkud vyběhne další Rakeťák. Lance vám pomůže Pokémony uzdravit, ale jenom jednou.

K přístupu do řídící místnosti budete potřebovat dvě hesla. Zjistit se dají jediným způsobem - poražením Rakeťáků, kteří je znají. První z nich je v místnosti s počítači, druhý stojí u knihovny. Se znalostí vstupních hesel je už hračkou v řídící místnosti porazit falešného Giovanniho, a zjistit poslední heslo k vypnutí generátorů (prozkoumáním Murkrow). V místnosti s generátory se krom dalších Rakeťáků musíte vypořádat i s několika Pokémony Electrode. Pozor na ně, rádi samovolně vybuchují, mějte proto raději připraven dostatek Pokémonů.

Po dokončení úkolu dostanete od Lanceho HM 06 Whirlpool, s jehož pomocí můžete překonávat vodní víry (třeba takové, jaké jsou v moři u Cianwood City). Život v Mahogany Town se vrací do běžných kolejí, v obchodě už mají obvyklý sortiment, nikdo neblokuje cestu na východ, a především - je volná cesta ke stadionu k sedmému odznaku! Trenér Pryce se specializuje na ledové Pokémony, a neměl by být vážnější překážkou. Jakmile se 7 odznaky vyjdete ven, zavolá vám profesor Elm, že v Radio Tower v Goldenrod City se děje něco velmi divného... Uzdravte své Pokémony, a hurá zpátky do víru velkoměsta.





16 Goldenrod City

Před návratem do Radio Tower v Goldenrod City samozřejmě pořádně vyzdravte své Pokémony. Čeká tu na vás opravdu SPOUSTA Rakeťáků, a i když nejsou jednotlivě nijak zvlášť nebezpeční, ve větším množství mohou i zkušeného trenéra udolat. Postupujte jednotlivými patry Radio Tower, až narazíte na zaměstnance, který vás požádá o pomoc při záchraně zdejšího ředitele. Při cestě až na vrchol budovy se ukáže, že ředitel je tak trochu falešný. Když ho přemůžete v souboji, vypadne z něj Basement Key.
Tenhle klíč použijete v Goldenrod City Tunnel - to je to místo se dvěma východy, kde jste si už při prvním zkoumání města mohli všimnout zamčených dveří. Teď už je máte čím odemknout. Před vstupem dovnitř se ale zase pořádně uzdravte, čeká vás další (kolikátý už?) souboj s vaším rivalem. Tentokrát má svého prvního Pokémona na 32. úrovni, a čtyři další zhruba stejně silné Pokémony.
Za vchodem do podzemní základny je malé bludiště, které má odstrašit nevítané návštěvy. Pomocí tří pák můžete pohybovat se stěnami, a snažit se tak vytvořit průchod na druhou stranu. Správných kombinací je mnoho, nejrychlejší je asi stisknout páky v pořadí 3, 2, 1. Pokud chcete ještě navíc posbírat různé předměty, pohozené v odlehlejších částech bludiště, budete muset s pákami kombinovat trochu více (například cestu ke Smoke Ballu uvolníte pomocí 2, 1, 3, 2).
A vida - za bludištěm drží Rakeťáci pravého ředitele Radio Tower. Zachránit ho bude pro vás jistě hračka, za odměnu vám dá Card Key. S ní se můžete hned vrátit zpátky do Radio Tower, ve třetím patře jsou dveře, ke kterým karta bezvadně pasuje. Teď vás čeká úplně poslední souboj s Rakeťáky, tak si ho užijte. Goldenrod City je zbaveno rakeťácké nadvlády, a vy si můžete s klidným svědomím dojít vyzvednout do Radio Tower svou odměnu, která se liší v závislosti na vaší verzi hry: Silver Wing v Silver, a Rainbow Wing v Gold. Pomocí nich si později chytnete vzácné Pokémony...



17 Route 44

Když už v Johto nejsou žádní Rakeťáci, nemá vám kdo v Mahogany Town bránit v dalším pochodu na východ po Route 44! A tak se můžete konečně vydat na cestu za osmým odznakem. Rybáře Wiltona si určitě přidejte do telefonního seznamu, dá vám vědět, až se tu objeví Remoraidi. Zatím si chyťte alespoň hojně se zde vyskytujícího Lickitunga, bude se vám později hodit. Na konci cesty vás čeká vstup do jeskyně.



18 Ice Path

Tato ledová jeskyně je jedním z nejčastějších míst, kde se především trenéři Pokémonů zaseknout. Cesty jsou pokryty ledem, a tak při pohybu vpřed vždycky dojedete až k další stěně (něco jako jste už viděli na stadionu v Mahogany Town). Je tedy třeba nad každým krokem hodně přemýšlet, jinak se na druhou stranu nedostanete. Nejlepší je se podívat, kam se vlastně chcete dostat, a pokusit se představit si cestu pozpátku: odkud musím vyrazit, abych se dostal na tuhle plošinu, a jak jsem se asi dostal na tu předchozí?

Pokud se vám přemýšlet nechce, nebo pokud už opravdu nevíte jak dál, tady to máte po lopatě: od místa, kde začíná velká ledová plocha, nejprve nahoru, doleva, dolu, doleva, nahoru, doprava, nahoru, doprava. Pro kontrolu: jste teď v pravém horním rohu kluziště. Pokračujte dolu, doleva, nahoru, doleva, dolu, doprava, dolu, doprava, nahoru, a konečně doprava pryč odsud. Napravo se teď musíte pokusit dostat k předmětu, který pro dohrání hry potřebujete. Doprava, nahoru, doleva, dolu, doleva, nahoru a doprava přímo k HM07 Waterfall. Tento HM vám umožní cestovat proti proudu vodopádu.

Pokračujte doleva, dolu, doleva, a po schodech nahoru. Pak doprava, až se dostanete do místnosti, kde vidíte kameny a díry. Nyní potřebujete v každém případě Pokémona se schopností Strength, protože kameny musíte všechny nasunout do děr. Pokud znáte hru Sokoban, nebudete s tím mít žádný problém. Když se vám náhodou podaří kámen nasunout do pozice, kde s ním už nejde hnout, nezoufejte - stačí jeskyni opustit, a hned se do ní zase vrátit, kameny budou na svých původních místech. Až se vám podaří prohodit kameny všechny, slezte dolu po žebříku napravo.
Jak vidíte, propadlé kameny se vám hodí - jinak byste se mohli klouzat celé hodiny, protože by nebylo o co se zarazit při pokusu dostat se na ostrůvek uprostřed. Nicméně klouzat se celé hodiny můžete i teď :-), pokud nepřijdete na ten správný trik. Přímo od vstupního žebříku se sklouzněte doleva, dolu, zase doleva, nahoru, a doprava. Čekající žebřík už vede do "klidné" části jeskyně, kde nejsou žádné další nástrahy, vyžadující žhavení mozkových závitů. Nakonec tak zdárně jeskyni opustíte v Blackthorne City.



19 Blackthorne City

V tomto městě je poslední stadion, který hledáte. Pokud jste cestou ledovou jeskyní chytali ledové Pokémony, budete mít souboj s místním trenérem o poznání jednodušší - jeho dračí Pokémoni totiž mají na ledové slabost. Ještě před vstupem k místnímu trenérovi Clairovi musíte pomocí Strength chytře odstrčit několik balvanů, ale to pro někoho, kdo právě vyřešil mnohem těžší hádanky v Ice Path, nemůže být žádný problém. Clair bohužel není moc férový chlapík, a odznak vám nedá, ani když ho porazíte. Chce nejprve, abyste odešli do Dragon's Den, a přinesli odsud Dragon Fang. Jeskyně je za vodou přímo za stadionem, a před poražením Claira je přístup do ní blokován. Než vstoupíte, ujistěte se, že vaši Pokémoni ovládají Strength a Whirlpool. Jeskyně není nijak obtížná na průchod, a tak nakonec proradný Clair musí poslední osmý odznak připíchnout do vaší klopy.

Ve městě jsou i další zajímavá místa. Rozhodně navštivte zdejší obchod, prodávají tu totiž Ultra Bally - a s nimi už je chytání i silných a vzácných Pokémonů o poznání jednodušší. V jednom z domů v dolní části města přebývá také nesmírně užitečná postava, Move Deleter. S její pomocí můžete libovolného svého Pokémona přinutit zapomenout některý z jeho útoků, který se vám už nehodí - a to včetně HM útoků, které jinak odstranit vůbec nejdou!

Jakmile vylezete z Dragon's Den, zavolá vám profesor Elm, abyste ho navštívili v laboratoři. Můžete tam hned skočit pomocí Fly, nebo pěšky po zatím neprozkoumaných Route 45 a Route 46. Správný trenér nikdy neodolá cestě do míst, kde by mohl chytit nové Pokémony, a tak je jasné, že jdete pěšky.

O tom, co cestou potkáte a co vám chce profesor Elm, si povíme až příště...



V soutěži s názvem "Chcete vyhrát Game Boy?", kterou pořádá firma Tetrapak a reklamní agentura Lead, jste i ve druhé části soutěže mohli vyhrát Game Boy Color, Pikachu Pedometer, herní konzoli Nintendo 64 a pokémonní hry podle vlastního výběru.
Na této straně tedy naleznete jména dalších výherců, kteří uspěli během měsíce srpna:

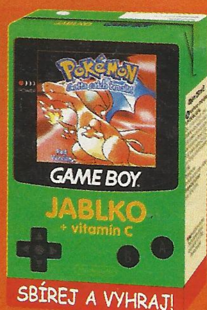
Bratři Šroubkovi, Duchcov
Anička Machálková, Slaný
Martin Chlupáč, Praha 4
Jakub Komůrka, Chodov u K.V.
Filip Červ, Nymburk
Matěj Shánël, Vysoké Mýto
Zdeňka Horálková, Teplice
Stanislav Kubeš, Nová Pec
Iveta Boučková, Černčice
Lucie Kadlíčková, Hodonín
V. Kuncl, Hostomice
Daniel Kortán, České Budějovice
Lucie Hanzelková, Příbor
Jan Sapár, Trutnov
Lukáš Kapoun, Hostivice
Veronika Mrázová, Smiřice
Bratři Šmerdovi, Praha
Ondra Hlaváček, Jihlava
Luděk Ekstein, Vejprnice
Ondřej Kutílek, Kly
Petr Dvořák, Rohozná
Renata Burketová, Dolní Přím
Stanislav Halász, Praha
Lenka Janošíková, Chrudim
Jan Khol, Kunčice
Kateřina Bližňáková, Velké Meziříčí
Lukáš Bernard, Kralupy n. Vltavou
J. Bartůněk, Kutná Hora
Martin Liprt, Rakovník
Bratři Stoykovi, Praha 6
Přemysl Zimčík, Hluk
Hana Bednářová, Rosice u Brna
J. Jech, Ústí n. Labem
Jiří Mantlík, Praha 4
Jiří Mašek, Netvořice
Roman Mátl, Příbram
Michal Dioszegi, Havl. Brod
Bratři Černíkovi, Kolín 5

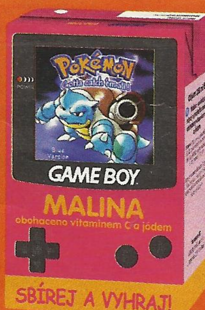
Lenka Rucknerová, Most
Michal Vojtíšek, Pardubice
Priscila Talhoferová, Slabce
Karolína Neumannová, Kladno 1
Tomáš Vlach, Unhošť
Kristýna Ferencová, Soběslav
Bártovi, Česká Lípa
Sestry Bártovy, Kosmonosy
Jiřina Kronková, Kladno 2
Jiří a Jakub Fetterovi, Praha 4
Jan Novák, Kolín 3
Lukáš Machyán, Dolní Kralovice

Monika Dočkalová, Přerov
Michal Peroutka, Praha 10
Tomáš Barozák, Žatec
Daniel Valenta, Výprachtice
Lukáš Kyttler, Příbram
Vojtěch Miláček, Praha 4
Sestry Wiederlechnerovy, Praha 4
Aneta Černovská, Kolín 2
Vojtěch Brdíčko, Chrudim
Jan Rudolf, Hrálec
Zdeněk Houška, Praha 6
Klára Hotová, Praha 10
Zuzana Bechná, Suchdol N.O.
Tomáš Komárek, Poříčí nad Sázavou
Hana Kyclerová, Kralupy n. Vltavou
Jana Slivková, Praha 4
Pavel Kusý, Praha 10
Tomáš Lávička, Praha 10
Jan Matura, Semily
Patrik Koucký, Semily
Jiří Doskočil, Liberk
Adriana Jemelková, Olomouc
Klára Marvanová, Olomouc
Jiřina Vojtíšková, Velim
Radim Chuděj, Hulín

Michal Palas, Praha 10
Kristýna Králová, Kladno
Pavlína Tomanová, Kunvald
Martin Kiss, Sokolov
Tomáš Kupr, Praha 5
David Machala, Praha 4
Radek Zdražil, Hranice na Moravě
Bratří Šťastní, Neratovice
Petra Štěrbová, Mladá Boleslav
Kateřina Šedová, Mladá Boleslav
Ríša Syblík, Praha 4
Petr Čemus, Praha 15
Martin Tyrol, Praha 10
David Horňáček, Rohatec
Zdeněk Pešorna, Kadaň
Dominik Teiml, Praha 4
Kateřina Šteckerová, Olomouc
Lucie Paulíčková, Kyjov
Žaneta Weissová, Trutnov
Matyáš Anton, Brno
Michal Rubač, Bílovec
Dominik Dosoudil, Praha 10
Gábina Řezníčková, Hablov 10
Michal Sládeček, Mikulovice
Monika Semerádová, Blatec
Šárka Kaslová, Rokycany
Ivana Smužová, Studénka II
Tomáš Vostrejž, Bystřice n. Pernštejnem
Martin Dostál, Letovice
Dagmar Kubíková, Bystřice pod Host.
Martin Adamec, Prostějov
Jakub Kotous, Kadaň
Kristýna Valtová, Svitavy
Pavlína Linhartová, Hrabišín
Lukáš Horna, Praha u Písnice
Martina Špániková, Děčín
Petr Dlouhý, Tachov
Jakub a Kristýna Adámkovi, Kunštát

Jan Žáček, Slavkov u Brna
Hana Bednářová, Rosice u Brna
Jiří Kalivoda, Praha 3
Lukáš Habrnal, Frýdek - Místek
Petr Dvořák, Okřísky
Petr Dvořák, Pardubice
Miroslav Paštika, Zbraslavice
Karel Kadlec, Staňkov
Radek Večeřa, Nový Jičín
Lukáš Vojtek, Holešov
Jiří a Pavel Brázdovi, Troubky
Ondra Andrš, Děčín
Dominika Dubská, Brno
Martin Vachovec, Rokycany
Daniel Žiromský, Aš
Lucie Švarcová, Ostrava
Vladimír Pucholt, Rakovník
Markéta Daňková, Borová
Zdeněk Sais, Liberec
Stanislav Novák, Bílý kůň
Filip Kryl, Ostrava
Quang Nguyen Gia, Jesenice u Rakovníka
Petr Šolín, Praha 8
Jan Dundr, Nové Strašecí
Petr Polák, Lučany nad Nisou 51
Ivo Reiter, Praha 10
Silvie Lišková, Dobříš
Kateřina Krsková, Roztoky
Michal Janošťák, Stará Role
Petr Blažej, Týnec
Honza Štrauf, Praha 8
Tereza Felklová, Praha 9
Jana Cvoligová, Zborovice
Liběna Horáková, Plzeň
Honzík Koudelka, Kutná Hora
Martin Svoboda, Pelhřimov
Erich Ciasnocha, Dolní Lutyně



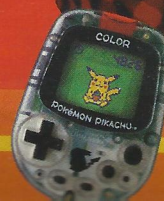




Sbírej a vyhraj



Pro ty, kdo se na této dvoustraně nenajdou, ještě zdaleka není nic ztraceno: soutěž "Chcete vyhrát Game Boy?" je v plném proudu a potrvá až do 31. října 2001. Pravidla se nemění, vystřihněte šest obrázků her z krabiček Game Boy pitíček (jsou k dostání všude), namalujte vlastního Pokémona a pošlete ho na adresu: Lead, P. O. Box 856, 111 21 Praha 1. V listopadu 2001 se uskuteční finále soutěže, kam postoupí autoři tří nejlepších Pokémonů z každého měsíce a utkají se spolu v "pokémonních hrách" o herní konzole Nintendo 64 a cenou pro vítěze bude Game Boy Advance.

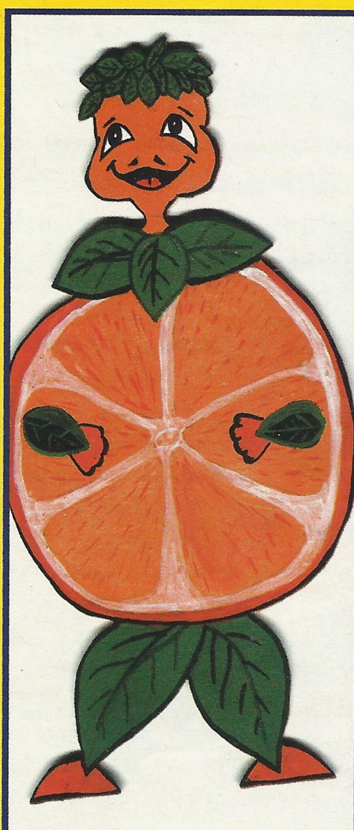




KDO VYMYSLEL NEJHEZČÍHO NOVÉHO POKÉMONA?



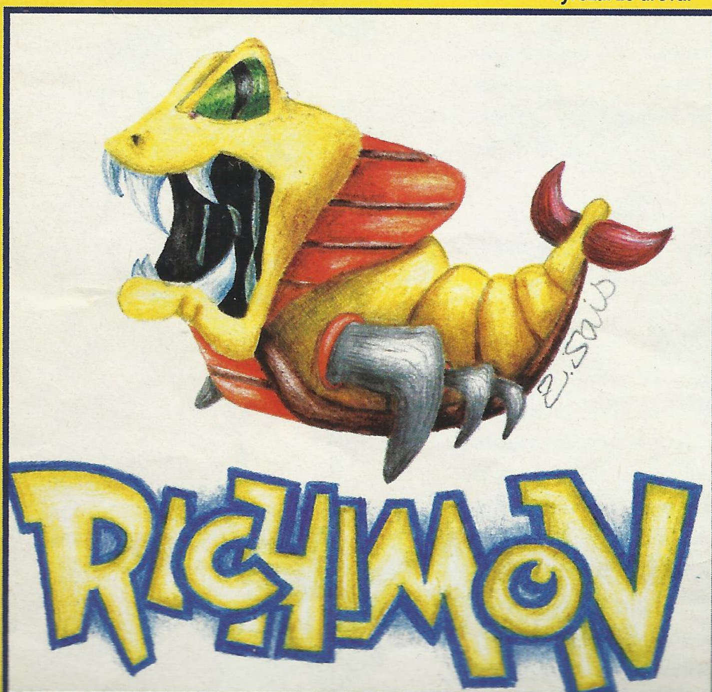
Travního, jedovatého a psychického Pokémona Výhonita i s jeho evolučními fázemi, Blumenitem a Kasteenem, nakreslil Lukáš Habrnal z Frýdku-Místku.



Pokémon se jmenuje Pomík a pochází z Dolní Lutyně. Jeho autor, Erich Ciasnocha, také pochází z Dolní Lutyně a Pomíka vyřezal ze dřeva.

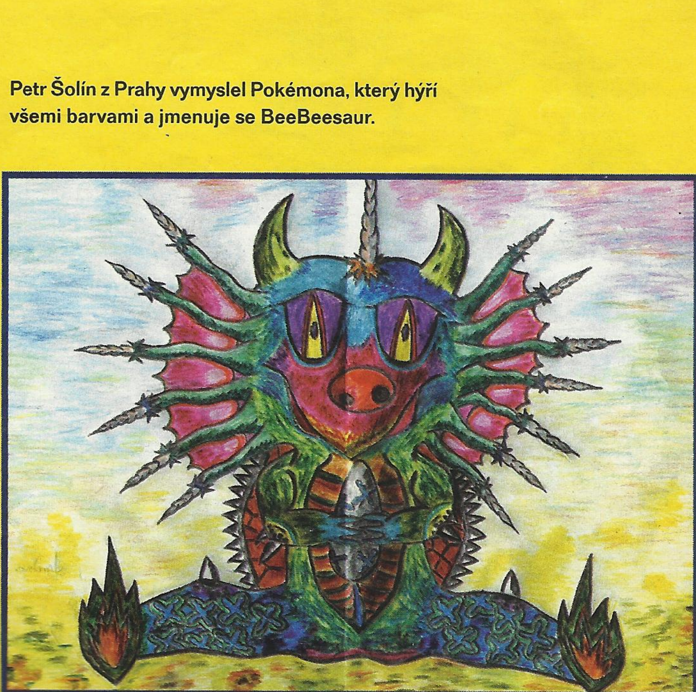


Honza Štrauf z Prahy nakreslil parádního Bobroně lipového a jeho druhý vývojový stupeň - Chluponě dobrotivého.



Zdeněk Sais z Liberce nám poslal nebezpečně vyhlížejícího Richimona, který se může pyšnit nádherným a určitě velice ostrým chrupem.

Petr Šolín z Prahy vymyslel Pokémona, který hýří všemi barvami a jmenuje se BeeBeesaur.



ASH A JEHO PŘÁTELÉ - co o nich ještě nevíte

Po rozsáhlých životopisech Rakeťáků, které jsme otiskli v předminulém čísle, se začaly ve vašich dopisech množit hlasy, že také Ash a jeho přátelé, kladné postavy seriálu, by si zasloužily více místa. Tak tedy dobrá - dnes jsou to plné dvě strany.



Ash Ketchum

Hlavní hrdina seriálu se v originálu jmenuje Satoshi. Je mu 11 let a většinu svého dosavadního nudného života prožil v Oblázkovém městě (Pallet Town). Nyní je ovšem na cestě za splněním životního snu - stát se největším trenérem Pokémonů všech dob. Cesta to bude nepochybně velmi, velmi dlouhá - pokud seriál sledujete, určitě jste si také všimli, že Ash v chytání Pokémonů zrovna nevyniká. I přesto, že dohromady nevlastnil více než přibližně 20 Pokémonů, je Ash nadán úžasnou sebedůvěrou ve své trenérské schopnosti. Pevná vůle, přesvědčení o vlastní jedinečnosti, a neuvěřitelná dávka štěstí - to jsou hlavní důvody, proč Ash postupuje příběhem kupředu většinou vítězně.

Ash má rád Misty, Brocka, odznaky Pokémonové ligy, a také většinu Pokémonů, především svého Pikachu. Naopak nesnáší Misty (někdy), Rakeťáky a nespravedlnost v jakékoliv formě. Svou kšiltovku odkládá jen opravdu vyjímečně, zejména ve chvílích, kdy nechává vyniknout své poněkud podivně bujné kštici. Ale buďmě spravedliví - proti vlasům Jesie a Jamese jsou jeho vlasy ještě naprosto tuctové... :-) Také velmi rád jí, což je z nějakého důvodu spolený koníček mnoha lidských postav v Pokémonu (nalistuje si životopisy Rakeťáků z předminulého čísla).

V jeho životě do chvíle, než se stal trenérem Pokémonů, se nestalo nic, co by pro účely životopisu bylo hodné zaznamenání. V Oblázkovém městě žil sám se svou matkou a otcem (který se ale v seriálu nikdy neobjevuje). Z dob jeho dětství také zřejmě pochází nepřátelství se sousedovic klukem Gary Oakem, který se později stává jeho hlavním rivalem.

Pokémoni, které vlastní, vlastnil, nebo bude vlastnit: Pikachu, Bulbasaur, Squirtle, Charizard, Snorlax, Kingler, Muk, velké stádo Taurosů, Noctowl, Pidgeot, Chikorita, Heracross, Cyndaquil, Primeape, Butterfree, Totodile, Lapras, Pidgetto, Charmander, Fearow, Oddish, Butterfree, Beedrill, Krabby. Nic moc, že? Ash má ke svým Pokémonů zvláštní vztah, a až podivně často se mu stává, že nějakého ze svých nemnoha Pokémonů pustí - takhle přišel třeba o Butterfree, Charizarda, Hauntera, Pidgeota, Primeape, Laprase a Squirtla! Je to důsledkem Ashova přesvědčení, že trenér musí být svým Pokémonům především přítelem.



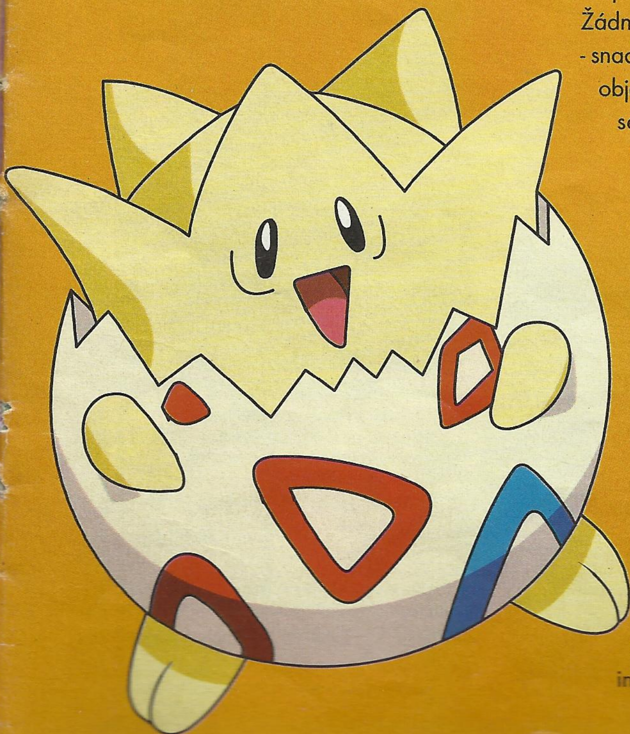


Misty Waterflower

Je jí, stejně jako Ashovi, 11 let, pochází z Blankytného města (Cerulean City), a v originále ji japonské děti znají jako Kasumi. Je čtvrtou sestrou ze "Senzačních sester akvabel", trenérek na vodním stadionu v Blankytném městě. Jako nejmladší (a upřímně - nejošklivější) sestra už nechtěla dál snášet pošklebování a přehlížení ze strany svých starších sourozenců (sestry se jmenují Lily, Violet a Daisy), a tak se vydala do světa. Shodou okolností se setkala s Ashem, a po destrukci jejího kola se k němu připojila - i když dnes už je původní důvod jejich společné cesty, náhrada zničeného kola, zapomenut tak dokonale, že ani sama Misty ho Ashovi ve chvílích četných hádek nepřipomíná.

Nejraději má vodní Pokémony a také všechny roztomilé Pokémony obecně - zejména svého Togepiho. Nesnáší pokémonní brouky, a často také Ashe a Brocka, většinou ovšem jenom po tu krátkou chvíli, kdy se jim podaří vytočit ji nějakou dobře mířenou poznámkou. A vytočit Misty není vůbec nic těžkého, startuje na první našlápnutí. Především po narážkách na její vzhled. Stejně tak dobře ji dokáže rozpálit její poněkud svéhlavý Pokémon Psyduck.

Pokémoni: Togepi, Poliwag, Starmie, Staryu, Horsea, Psyduck, Goldeen, Dewgong, Magikarp, Gyarados, Starmie, Lapras. Jiné než vodní Pokémony ani nechytá, ale o vodního Pokémona je ochotna se s Ashem třeba poprat.



Brock



Trenér stadionu v Cínovém městě (Pewter City) Brock (v Japonsku známý jako Takeshi) se k Ashovi připojil v pátém díle seriálu. Je mu 14 let a pochází z velmi početné rodiny. Jeho matka zemřela a otec se vydal na pochybnou dráhu trenéra Pokémonů, a tak se Brock dlouho musel starat o svých pět mladších sourozenců. Je obdivuhodné, že při tom ještě stihl udělat kariéru jako trenér stadionu v Cínovém městě.

K jeho zálibám patří trochu neobvykle různé domácí práce, zejména vaření - zřejmě pozůstatek smutných časů, kdy se staral sám o celý dům a všechny svoje sourozence. Ze svého batohu dokáže ve chvilce vykouzlit neuvěřitelné množství vybavení, a vystrojit s ním impozantní hostinu pro své přátele. Kvůli své zálibě v domácích pracích (a možná i kvůli své zálibě v opačném pohlaví) se nakonec od družiny oddělí a zůstane s profesorkou Ivy jako její pomocník. I když ne nadlouho...

Největším Brockovým problémem jsou totiž dívky. Žádná není tak ošklivá, aby ho zcela nekouzlila - snad s výjimkou Misty. Jakmile se nějaká dívka objeví nadohled, s klidným a uvážlivý Brockem se začnou dít podivné věci. Krom změn v obličeji (barva i tvar) ho většinou postihne ztráta schopnosti mluvit a rozumně uvažovat. Není proto divu, že je vždy dívkou rázně odmítnut - od policistky Jenny, přes zdravotní sestru Joy, až po skoro každou trenérku či epizodní postavu, kterou družina na cestě potká.

Brock se specializuje na kamenné Pokémony - k jeho oblíbencům patří zejména Onix a Geodude. Jeho cílem ovšem není stát se nejlepším trenérem, Brock chce být nejlepším chovatelem Pokémonů! Proto toho o nich ví opravdu hodně, obzvláště v porovnání s Ashem, který musí neustále hledat informace v Pokédexu.

Tracey Sketcher

Když se Brock rozhodne zůstat s profesorkou Ivy, připojí se k Ashovi jiný 14letý chlapec - Tracey (v japonské verzi Kenji) z ostrova Tangelo. V mnoha ohledech Brocka připomíná. Nijak netouží po kariéře slavného trenéra, sám se považuje především za pozorovatele Pokémonů. Co to znamená? Tracey Pokémony nechytá - on je jen rád pozoruje v jejich přirozeném prostředí, kreslí si je, studuje je a snaží se je co nejlépe poznat. A jeho znalosti o Pokémonech jsou opravdu značné. Jeho největším vzorem je profesor Oak, a k Ashovi se připojil jen proto, aby se k němu dostal, a mohl se stát profesorovým asistentem.

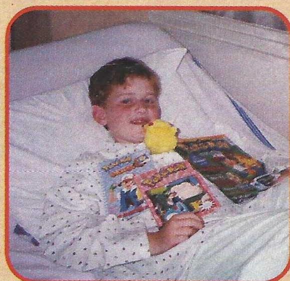
Tracey v mnohém Brocka, kterého načas v družině nahradil, připomíná. Krom starostlivosti o každého zraněného Pokémoma jsou to zejména podivné změny v chování při setkání s nějakou dívkou. Nejde ale do takových extrémů, jako Brock, a protože na dívky dokáže i zapůsobit pomocí svého malířského umu, není ani tak neúspěšný.

Přestože se Tracey chytání Pokémonů nevěnuje, několik jich přece jen má. V jeho pokéballech se postupně ocitnou Venonat, Marill a Scyther.

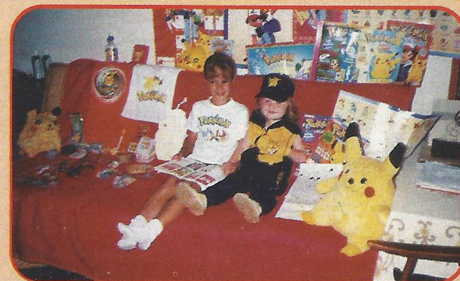


Kdo nejlépe vyfotil Pokémony?

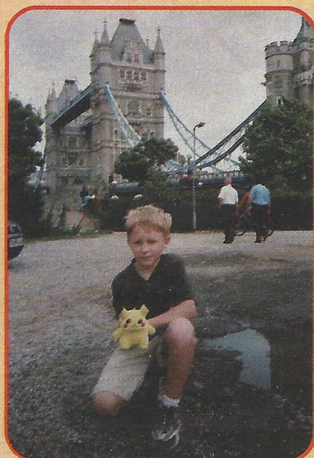
Ačkoli to na začátku prázdnin vypadalo, že fotit Pokémony vás zrovna moc nebaví, opak je pravdou. Koncem srpna jsme již měli redakci zavalenou spoustou nádherných fotografií, z nichž jsme jen těžko vybírali deset nejzdařilejších. Nakonec se nám to ale povedlo a my vám teď představujeme deset čtenářů, kteří se nebáli poslat nám svoji fotografii a kteří za svou odvahu dostanou videokazety Pokémon.



Pepík Řídký z Brna nám poslal pozdrav z nemocnice.



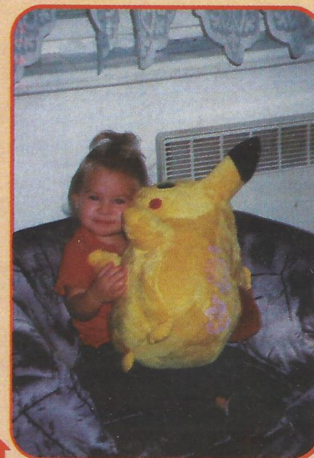
Jitka Sedláková z Brna nám poslala do soutěže nejen sebe se slušnou pokémonní sbírkou, ale i svou sestřičku ve slušivém pokémonním úboru.



Petr Rotrekl z Vyškova je veliký cestovatel a na výlet do Londýna nezapomněl přibalit svého oblíbeného Pokémona. A jak se za nimi krásně vyjímá Tower Bridge!



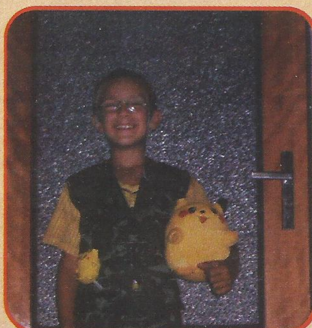
Anetka Libosvárová z Netvořic se nechala vyfotit s Pikachu á la balónek.



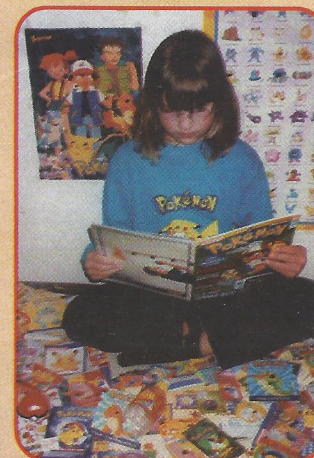
Nicole Oharová z Mladé Vožice už brzy začne trénovat Pokémony jako všichni velcí trenéři. Vždyť už jí je 1,5 roku :-)



Také Petr Kopčil z Moravského Krumlova oblékl "maskáče" a vyrazil do lesa. Za kloboukem Pikachu - zkrátka prázdninová pohodička.



Petr Kříž z Humpolce se převlékl za maskovaného Pikachu :-)



Petra Nováková z Kaliště zapózovala s Pokémon magazínem mezi slušnou hromádkou pokémonních obrázků, hraček a dalších věcí. To pak muselo být uklízení...



Tomáš Havlák z Libčic nad Vltavou v létě zavzpomínal na sníh a poslal nám do soutěže Pikachu v nadživotní velikosti. Takoví Pokémoni rostou asi jen v italských Dolomitech :-)



Veronika Kyselková z České Lípy vypadá, jako když elektrického žluťáska ulovila pod vodou :-)

Představujeme Pokémon Crystal



S klasickou Pokémon hrou, jak ji znáte z Pokémon Red, Blue, Yellow, Gold či Silver, se v podobě Pokémon Crystal setkáváte zřejmě již naposledy. Každá nastavovaná kaše se jednou přejí, a i když Nintendo do každého dalšího dílu zabudovává množství vylepšení, samotný princip hraní se vlastně od začátku nezměnil. A hlasy, volající po nějaké opravdu podstatné změně, už zaznívají i z tábora nejvěrnějších Pokémaniaků.

Než ale nastane ta očekávaná chvíle, kdy se nedočkaví hráči budou moci polaskat se zbrusu novou Pokémon hrou pro Game Boy Advance nebo Game Cube, proč si nevyzkoušet Pokémon Crystal? Do poslední z dlouhé série her je opět zapracováno mnoho nového. Samotný příběh hry zůstal od verze Gold/Silver nezměněn - opět je třeba projít přes 16 stadionů světů Johto a Kanto, a pokud možno získat všech 249 chytnutelných Pokémonů. Kompletní návod na verzi Gold/Silver najdete v našem časopise na pokračování od tohoto čísla a lze ho použít i pro verzi Crystal.

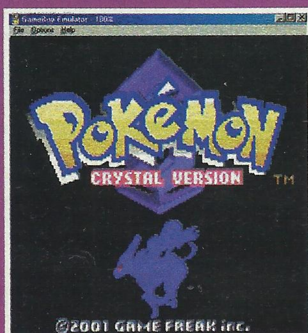
Nejzjevnější novinkou Crystalu je možnost, kterou objevíte hned na začátku hry - možnost zvolit si, jestli vaše postava bude kluk nebo holka. Ať už si vyberete tu, či onu možnost, rozhodně se nepřipravíte o nic ve hře. Rozdíly mezi nimi jsou opravdu jen kosmetické - trochu jiná grafika, jiný vzhled obrazovky, PokéGearu, jinak vybavený pokoj (ale žádné panenky v tom holčičím). Občas se také trochu liší některé dialogy a telefonáty.

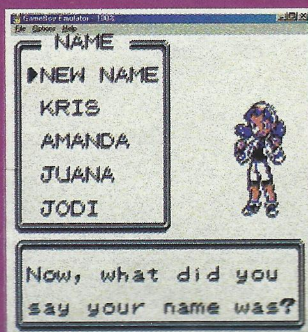
Grafika se změnila k lepšímu i tehdy, když si nezvolíte holčičí trenérku. Hře především prospělo, že už není kompatibilní s nejstaršími typy monochromatických Game Boyů, a tak se mohla grafika více přiblížit současným standardům Game Boy Color her. Mnoho lokací je teď proto od pohledu barevnějších, objevuje se pěkná grafika na místech, kde předtím nebyla vůbec (třeba u nápisů při vstupu do nové lokace), a především každý Pokémon teď má před bitvou vlastní malé animované intro.

Pokud po dokončení hry ještě chcete kompletovat Pokédex, můžete mít problém s nedostatkem peněz. Jediný způsob, jak jich v Gold/Silver získat víc, je znovu vyzvat Elite Four, nebo zoufale čekat na zavolání trenérů, kterým jste dali svoje telefonní číslo. V Crystalu je to vyřešeno elegantně - na pobřeží západně od Olivine City stojí nová budova, Battle Tower. Tady najdete bojechtivé trenéry kdykoliv. Boj ve věži má pravidla trochu podobná Pokémon Stadium z N64 - musíte mít Pokémony na zvolené nebo nižší úrovni, a ze své obvyklé sestavy si musíte vybrat pouze trojici bojovníků. Po každém souboji budou vaši Pokémoni automaticky uzdraveni. Pokud dokážete zvítězit v sedmi zápasech v řadě, získáváte odměnu, obvykle nějaký vzácný předmět (HP UP, Calcium, Protein). Souboj samotný se řídí poněkud odlišnými pravidly - nesmíte používat žádné pomocné předměty, kromě těch, co drží sami Pokémoni. Nesmíte použít tři stejné Pokémony. A až do úrovně 70 nesmíte použít Mewto, Mew, Lugiu, Ho-oh ani Celebiho. Příběh hry je sice stejný, jak už bylo zmíněno výše, ale přece jen tu jsou drobné odlišnosti, aby Crystal bavil i někoho, kdo už Gold nebo Silver dohrál. Divocí Pokémoni se vyskytují na úplně jiných místech, a někteří z nich mají dokonce nové vlastnosti - například Suicune se na 41. úrovni už nenaučí Bubblebeam, ale Aurora Beam. Nové jsou také některé dialogy, jsou změněné události, založené na telefonních hovorech, jiné jsou i kombinace Pokémonů, vyměnitelných s cizími trenéry. Někteří Pokémoni se dají chytit ve speciální verzi (něco jako "shiny" v Gold/Silver), například můžete mít Extremespeed Dratini. Občas jsou změny v příběhu o něco větší - po porážce Claira už nejdete do Dragon Den pro Dragon Fang, ale místo toho musíte najít Dragon Shrine, a odpovědět správně na několik otázek. Také živou vodu pro Sudowoodo už nezískáte jen tak snadno sebráním v nejbližším domě.

Ve hře jsou také úplně nové postavy. Po dokončení hry se v Goldenrod City objeví Move Tutor, který za 4000 mincí naučí jednoho z vašich Pokémonů silný útok - Flamethrower, Ice Beam nebo Thunderbolt. Poké Seer vám zase řekne přesně kde a kdy jste chytili každého z vašich Pokémonů, a také jak moc šťastný u vás je. Nepříjemná trenérka Eusine s vámi velmi ráda poměří síly v souboji. A nová moderátorka radio show Buena vám umožní vyhrát zajímavé ceny.

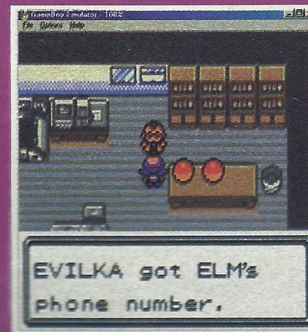
Podtrženo sečteno - pokud ještě stále váháte, kterou Pokémon hru zkusit, je pro vás Crystal to pravé. Oproti Red, Blue a Yellow je to docela velký skok kupředu, takže tady také není co řešit, ovšem majitelé verzí Gold a Silver by se měli před koupí pořádně zamyslet, jestli jim tahle všechna vylepšení stojí za nové zakoupení stejné hry...













ECTS 2001

ECTS (Europian Computer Trade Show) má slušnou tradici a patří k největším a nejnavštěvovanějším herním veletrhům na světě. Letošní ročník byl ve znamení menších firem, zatímco ty velké připravily buď vlastní stánky mimo výstavní halu nebo se v Londýně vůbec neobjevily.

Nová hala hostila i přesto slušný počet herních společností, které přivezly ukázat své nové hry nebo třeba nové herní ovladače, kterých bylo k vidění a vyzkoušení opravdu slušné množství. Máte-li rádi závodní hry s auty a motorkami, byli byste nadšení ze všech těch volantů a dokonce řidítek, které umožňují daleko realističtější prožitek hry. Kromě těchto tu byla řada pistolí, joysticků, gamepadů a dokonce i skateboard.

Z nových her tu byly k vidění zajímavé tituly pro připravovanou konzoli Xbox. Když nic jiného, tak cyberpunkové tituly jako *Duality* nebo *Strident* vynikají grafikou i atmosférou. I řada novinek na Game Boy Advance nevypadala špatně. Společnost Ubi Soft zase chystá nového *Raymana* a také *Batmana* pro PlayStation. Prostě herní nadílka bude letos na Vánoce zase veliká, zvláště, když si k tomu připočtete ještě hry společností, které výstavu vynechaly.

Společnost Nintendo měla svou velkolepou šou umístěnou mimo výstaviště v centru Londýna. Podobně se zachovala společnost EA Sports, která se také rozhodla pro soukromí.

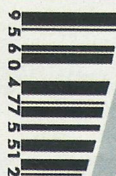
Detailní rozbor celého veletrhu, informace o novinkách, preview většiny zajímavých titulů – to všechno najdete v prvním čísle časopisu Xgen, které vychází počátkem října.

SPACE WORLD 2001

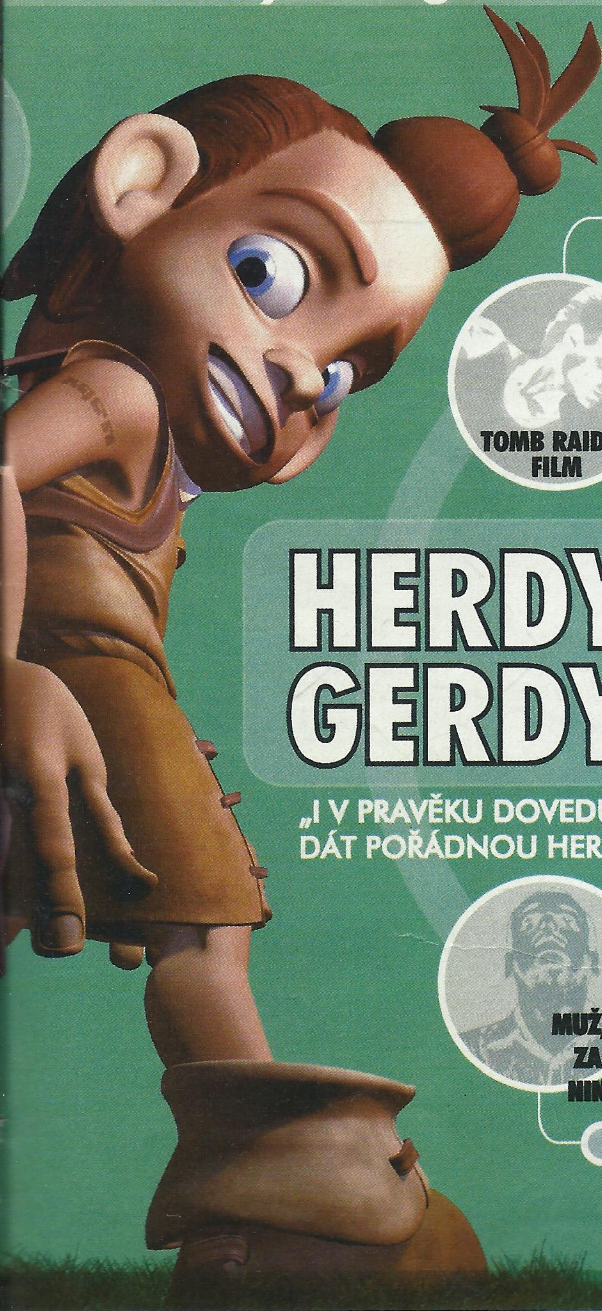
Rok co rok láká společnost Nintendo do výstavní haly v Makuhari Messe tisíce návštěvníků, kteří neodolávají vábení videoher. Tentokrát bylo slávy kolem celé akce ještě více, protože byla spojená s první veřejnou ukázkou Gamecubu. Kromě této zcela nové konzole tu byly k vidění všechny hry, které konzole dostane do výbavy ke své cestě na trh, nové hry pro Game Boy Advance a řada dalších příjemných překvapení.

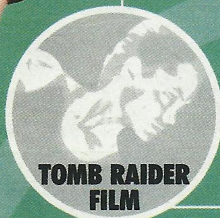
Každého, kdo má rád Pokémony, zaujala především speciální čtečka ke Game Boyi Advance. Společně s ní se na trh dostává nová edice herních karet, z kterých lze právě pomocí tohoto zařízení, nazvaného Card Reader, přenášet informace z karet do konzole. Na ní se vám pak zobrazí všechny informace o daném pokémonovi, můžete si zahrát nějakou minihru a u některých karet jsou k dispozici ještě další speciální informace. Nintendo plánuje do budoucnosti, že pomocí karet bude možné mezi konzolemi Game Boy Advance přenášet třeba uložené pozice ve hrách nebo informace o postavách, s kterými pak budete moci hrát třeba na konzoli kamaráda.

Největší nadšení v sále panovalo v úseku, kde byla představena Gamecube a její hry. Takové *Eternal Darkness* je horor určený pro starší hráče, ale všechny bez rozdílu věku zaujaly tituly jako *Luigi´s Mansion*, kde s Luigim proháníte a luxujete duchy ve starém domě, dále pak *Super Smash Bros. Melee*, což je bojovka se všemi známými postavami z historie Nintenda (včetně Pikachu) a nebo třeba úžasná *Kirby*, ve které proháníte po obrazovce kuličku za pomocí připojené konzole Game Boy Advance. Her bylo k vidění samozřejmě daleko více, ale zde není místo je všechny představit. Pokud vás to zajímá, veškeré informace a řadu obrázků týkajících se Space Worldu, Gamecubu a nových her od Nintenda, najdete v druhém čísle časopisu Xgen.









SOUTĚŽ S ČASOPISEM XGEN

Připravili jsme pro vás soutěž o několik zajímavých cen. Jediné, co musíte udělat, je odpovědět na následující trojici otázek a nakreslit nám obrázek Čerta a Mikuláše (tuto populární dvojici může samozřejmě doprovázet libovolné množství andělů a třeba i dalších postav – vše necháme na vaší fantazii). Ze správných odpovědí pak naše odborná porota vybere nejhezčí, nejoriginálnější a nejnápaditější obrázky, podle kterých rozdělíme ceny. A ty jsou následující.

6 z vás vyhraje roční předplatné časopisu Xgen
6 z vás vyhraje půlroční předplatné časopisu Xgen
6 z vás vyhraje tričko s logem časopisu Xgen

Uzávěrka soutěže je 11. listopadu 2001. Obrázky a odpovědi zasílejte v obálkách na adresu:
Xgen, Hybernská 21, 111 21 Praha 1.

Abyste si nemuseli ničit časopis, je možné kupón s odpověďmi překopírovat nebo jen otázky a odpovědi přepsat na papír.
Uzávěrka soutěže je 11. listopadu 2001. Obrázky a odpovědi zasílejte v obálkách na adresu: Xgen, Hybernská 21, 111 21 Praha 1.
Abyste si nemuseli ničit časopis, je možné kupón s odpověďmi překopírovat nebo jen otázky a odpovědi přepsat na papír.

Co najdete v prvním čísle časopisu Xgen?

Reportáž z londýnského herního veletrhu ECTS * Rozhovor s ředitelem „českého Nintendo" Josefem Kantorem * Zaměřeno na minulost, přítomnost a budoucnost hokejové série NHL společnosti EA Sports * Vůně benzínu a rychlost na čtyřech kolech v článku o závodní sérii Gran Turismo * Přehled nových konzolových her na trhu * Okénko do světa kultury * Zdrcující redakční comics * A v neposlední řadě tucet preview očekávaných titulů…

Soutěžní otázky:

1) Jak se dá nejlépe projít cestou, kterou blokuje Pokémon Sudowoodo?

a) posekat Sudowoodo pomocí „CUT"
b) pokropit Sudowoodo živou vodou „SQUIRTBOTTLE"
c) obejít Sudowoodo severní cestou

2) Jaká nová konzole byla představena na výstavě SpaceWorld 2001?

a) Xbox
b) Gamecube
c) Gamebox

3) Jak se jmenuje Pokémonní hra, kde hned v úvodu dostanete Pikachu?

a) Metal Gear Solid
b) Pokémon Gold
c) Pokémon Yellow

Jméno a příjmení:

Adresa:

E-mail:



POKÉMON GOLD/SILVER TEST
pro hráče Game Boye

1. Pomocí schopnosti Surf lze během plavby chytit tohoto Pokémona:
a) Squirtla b) Grimera
c) Laprase d) Dragonaira

2. Pro získání odznaku Fog Badge, který potřebujete pro získání schopnosti Surf, musíte zvítězit nad trenérem stadionu v...
a) Cianwood City b) Mahagony Town
c) Blackthorn City d) Ecruteak City

3. Jednoho z níže uvedených Pokémonů lze chytit v kterékoliv denní době. Který z nich to je?
a) Hoot-Hoot b) Ledyba
c) Clefairy d) Skiploom

4. Předmět, kterému se říká ANTIDOTE, vyléčí ...
a) uspaného Pokémona b) otráveného Pokémona
c) zmateného Pokémona d) paralyzovaného Pokémona

5. Kolik existuje různých mutací Unowna?
a) 23 b) 26
c) 29 d) 32

6. Kterému z uvedených Pokémonů přibude po evoluci nová typová vlastnost?
a) Sentret b) Quilava
c) Elekid d) Togepi

7. Kterého Pokémona musíte ukázat Billovu dědečkovi, abyste od něj získali evoluční kámen Water Stone?
a) Staryu b) Pichu
c) Togepi d) Lickitung

8. Do kolika Pokémonů se může vyvinout Eevee?
a) do jednoho b) do tří
c) do pěti d) do žádného

9. Na kterém místě lze získat Red Scale?
a) v podzemí Mahagony b) v Pewter City
c) v Mount Mortar d) v Lake of Rage

10. V čem spočívá metoda HEADBUTTING?
a) setřesením ze stromu b) rozbitím kamene
c) lovem udicí d) surfováním

Za každou správnou odpověď si započítej jeden bod.

Vyhodnocení:

0 - 2	Buď nejsi hráčem Game Boye, anebo jsi úplný začátečník. Do mistra máš ještě daleko.
3 - 6	Pár routů už máš sice za sebou, ale ještě to pořád není ono. Chce to cvičit, cvičit, cvičit.
7 - 9	Už jsi téměř mistrem, k dokonalosti ti chybí jen malý kousíček.
10	V našem testu jsi obstál na jedničku. Jsi opravdový mistr Pokémonů.
11 a více	Možná toho víš hodně o Pokémonech, ale neumíš počítat.

řešení: 1b, 2d, 3c, 4b, 5b, 6d, 7a, 8c, 9d,10a

PROTĚJŠKY

Jeden ze sedmi očíslovaných Horseaů je přesným dvojníkem Horsea v rámečku. Najdete ho?





1



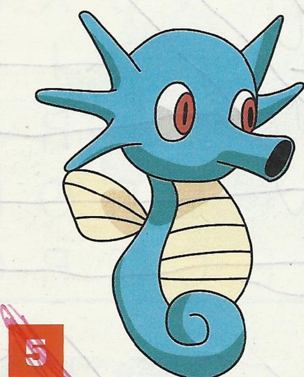
2



3



4



5



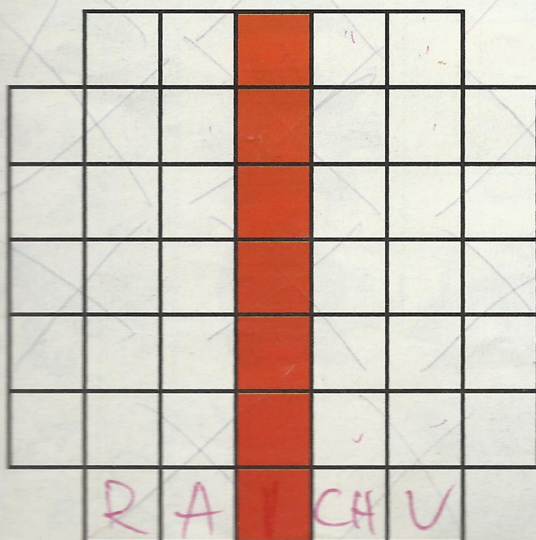
6



7

DOPLŇOVAČKA

V tajence doplňovačky je ukryto jméno jedné mistrovské trenérky Pokémonů.



kamenný Pokémon, kterému neublíží ani dynamit

hmyzí Pokémon žijící ve větvích vysokých stromů

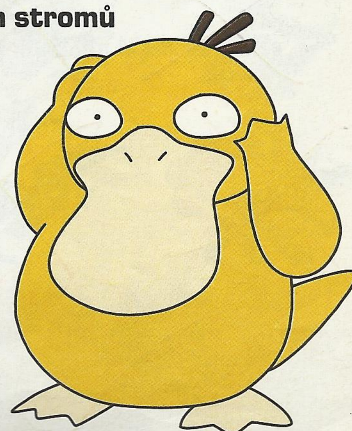
nejlínější Pokémon na světě

Pokémon s tělem tvrdým jako diamant

krtek - Pokémon

létající Pokémon, přinášející štěstí

elektrická myš





OSMISMĚRKA

OBCÁZKOVÉ MESTO A MANDARINKO OSTROV

Tajenka osmisměrky skrývá dvě místa ze světa Pokémonů.

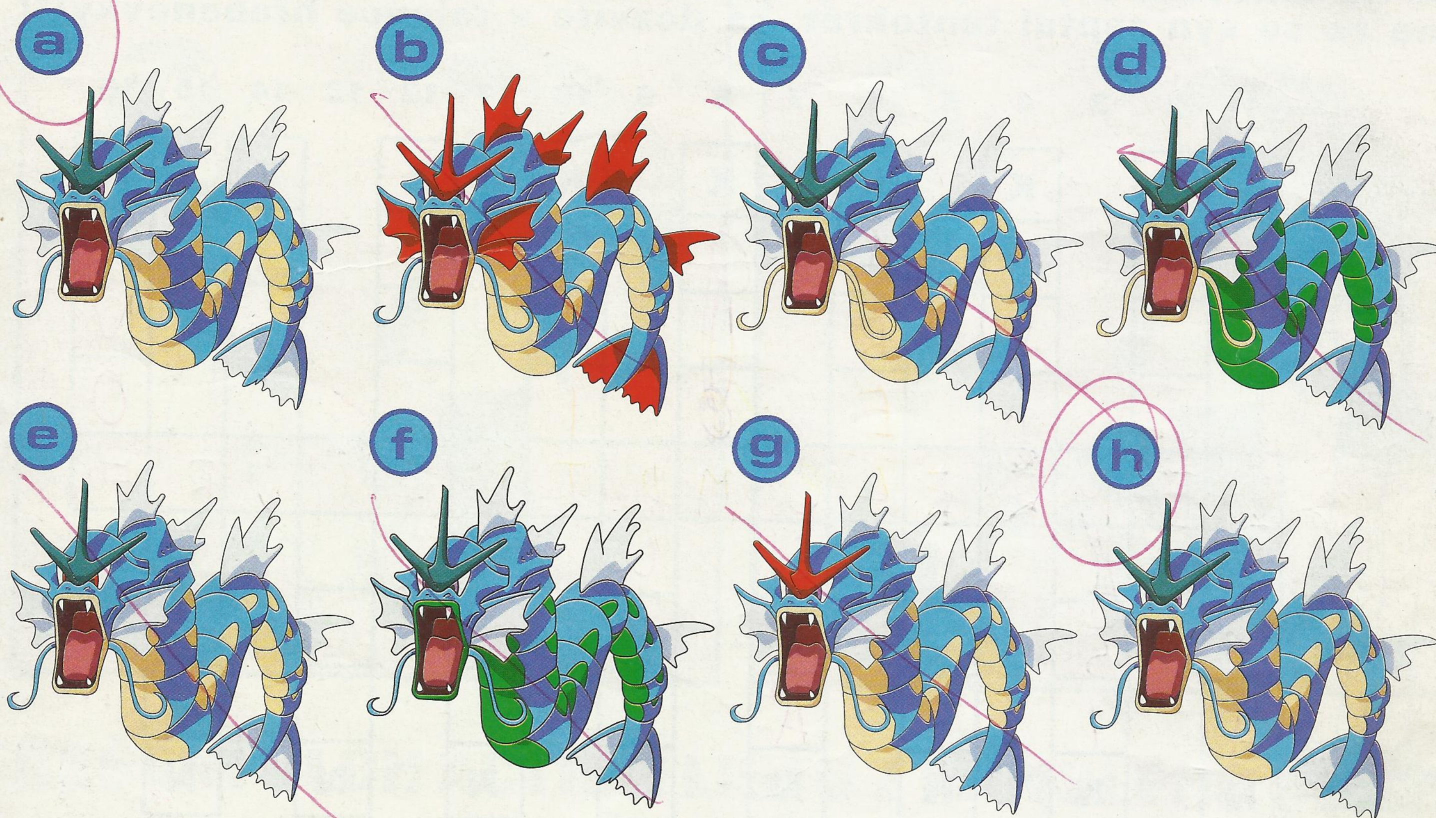
```
    O R U A S A B L U B B P P I K A CH U
  L V Á P S Y D U C K N A Z N P O N Y T A
R M K U G E N G A R A R R A T I C A T E E P
A I E G L O O M O H A V M E W É D V G M S O
R G A T M P A Ě K S CH A R M E L E O N A R L
B O G N A R I S             S N L T K G O I
A L O O O P A X             O D A M A I H W
D E N W L G O H Y P N O P N U X N Y J K N A
A M A D N B A D O D U O A C D I T T O A A G
K K R A I N A R K O CH T K CH A R I Z A R D V
  Ý K O B R A T D A O X A L R O N S S P T
    R U CH I A R M O E L E C T R O D E V
```

Nintendo Pokémon MAGAZÍN



NAJDI

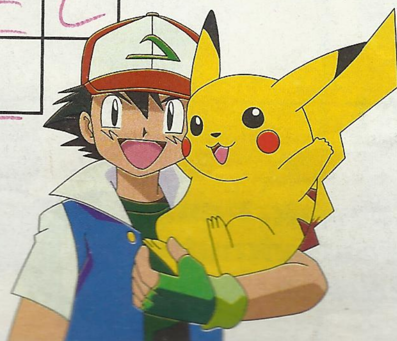
Kteří dva Gyaradosové jsou úplně stejní?



ROHÁČEK

Tajenka roháčku ukrývá název jednoho elektrického Pokémona.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	A	M	P	H	A	R	O	S
2	M	A	R	A	T	O	N	
3	P	R	Ů	V	O	D		
4	H	A	V	E	C			
5	A	T	O	L				
6	R	O	D					
7	O	N						
8	S							

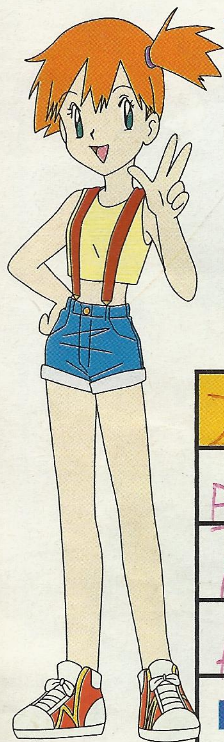


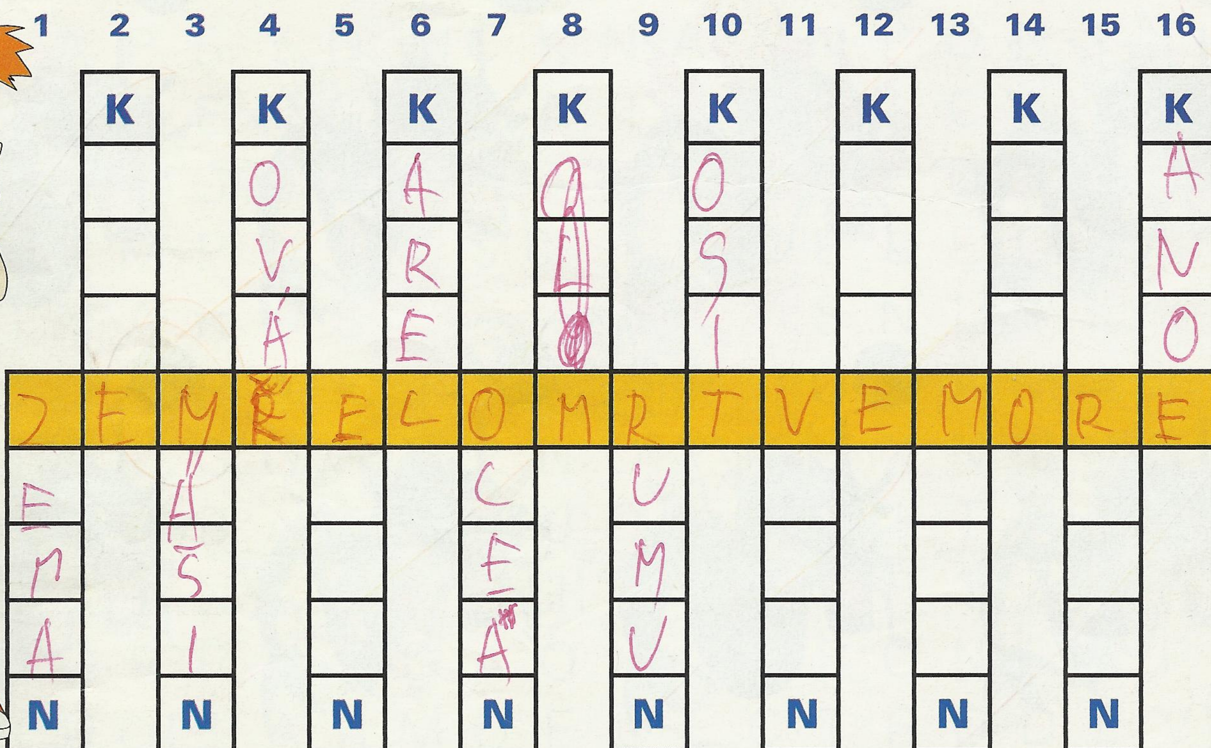
1. TAJENKA
2. běžecký závod na 42,2 km
3. uspořádaný zástup lidí
4. prezident ČR
5. korálový ostrov
6. pokolení
7. zájmeno
8. značka síry

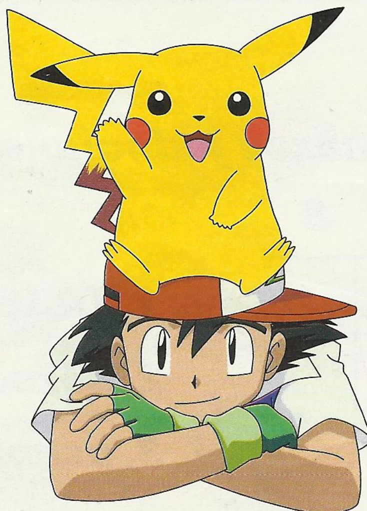


SMĚJEME SE S POKÉMONY

"Tati, je Tichý oceán vždycky tichý?" "Když už se mě na něco ptáš, tak ne na takové hlouposti," odbyl ho otec. "Tak jo, tati. A nevíš, jak... (na co se syn zeptal tentokrát, se dozvíte v tajence hřebenovky)?"







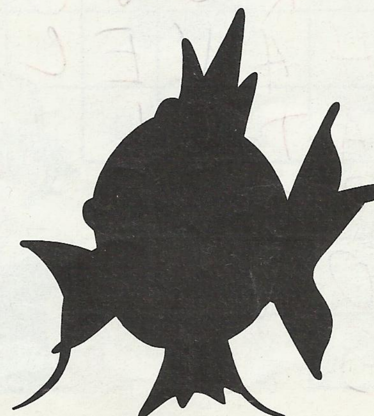
1 - náš předseda vlády
2 - mládě kozy
3 - patřící Máše
4 - výrobce podkov
5 - náš básník (Kytice)
6 - jméno zpěváka Gotta
7 - shluk moří
8 - okolo
9 - obyvatel Rumunska
10 - sekat trávu
11 - velký ještěr
12 - kosé
13 - mužské jméno (18. 6.)
14 - ranní nápoj
15 - podzimní měsíc
16 - indiánské plavidlo

Přesmyčka

PIGAMRAK

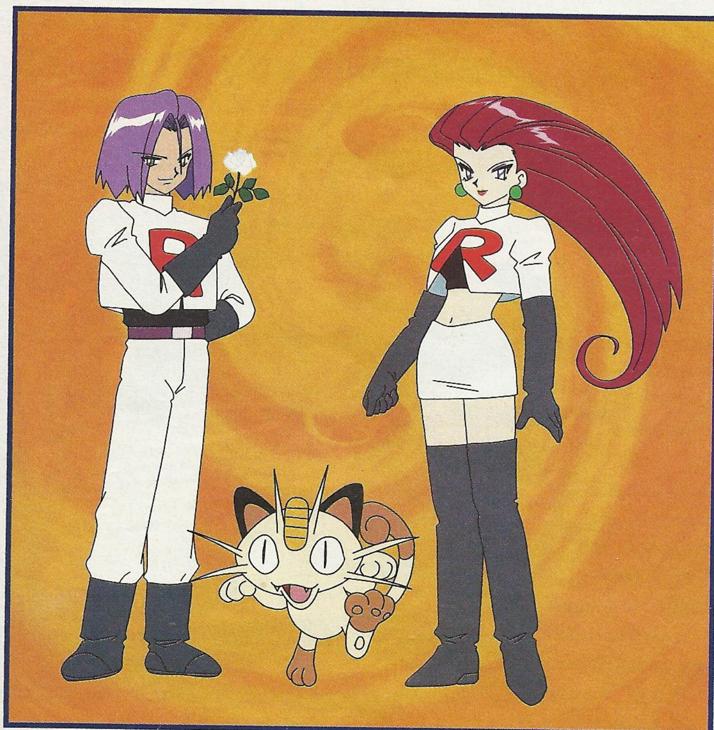
MAGIKARP

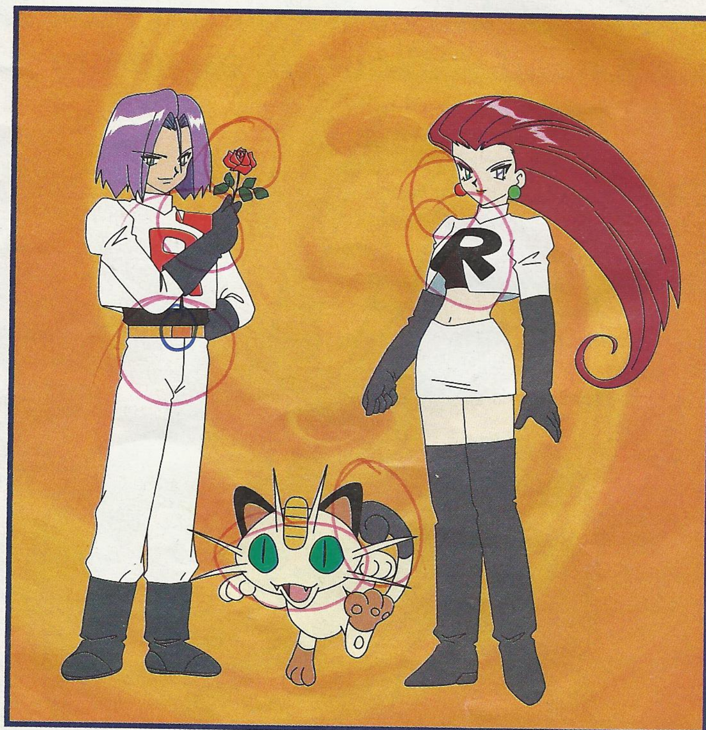
Že by se nám zrodil nový Pokémon? Kdepak. Pouze jsme zaměnili pořadí písmen. Jejich přesmyknutím uhádněte správný název tohoto Pokémona.





Najdete všech 8 rozdílů?





ŘEŠENÍ ÚLOH ACTION LISTU Z MINULÉHO ČÍSLA

POZNÁTE NOVÉHO POKÉMONA? roh - Magnemite, hlava - Nidorina, tělo - Drowzee, ocas - Mankey, nohy - Dragonite

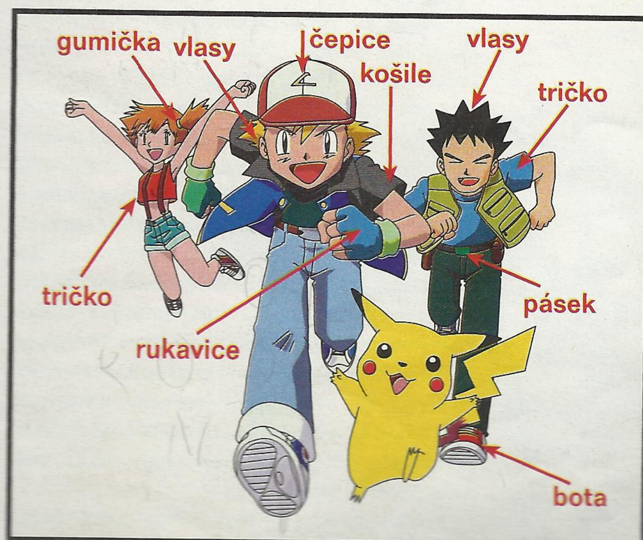
KDO TO VYHRAJE? 1) Magneton, 2) Kingler, 3) Onix, 4) Graveler, 5) Hitmonchan, 6) Quilava7) Tentacool, 8) Gengar, 9) Gastly, 10) Koffing, 11) Geodude, 12) Tangela

VYZNÁTE SE V TOMHLE ZMATKU? 1) Seadra, 2) Sandshrew, 3) Scyther, 4) Oddish

PÁTRÁNÍ VE TMĚ: 1) Horsea, 2) Pinsir, 3) Swinub, 4)Quilava, 5) Mewtwo, 6) Skiploom

TREFÍ PIKACHU K ASHOVI? Cestou číslo 2

ROZDÍLY:



KDE JE MEW?



Objevte nový svět Neo Discovery

Nová edice karet Pokémon Neo Discovery se u nás objevila, takže jsme ji hned vyzkoušeli, abychom vám mohli nabídnout rady a tipy jak s nimi hrát.





Pokémon zvaný Unown

Unown je jeden z nejzvláštnějších Pokémonů vůbec. Nemá pevnou podstatu, jeho tvar je pokaždé jiný. Celkem jich je devět druhů. Jsou tvarováni podobně jako písmenka abecedy. Pokud je chcete přidat do svého balíčku, je důležité, abyste mysleli na to, že v něm můžete mít jen čtyři Pokémony Unown, i když jsou vlastně odlišní.

Bohužel se kvůli tomu stává skoro nemožné shromáždit najednou na stole Unowny, kteří jsou ve tvaru U, N, D a O. Jen tak ale můžete využít skvělou pokémonní schopnost Undo, s jejíž pomocí si budete moci vrátit jednou za kolo svého aktivního Pokémona zpět do ruky spolu se všemi připojenými kartami.

Stejně těžké bude shromáždit naráz na stole Unowny ve tvarech F, I, N a D. Pokémonní schopnost Find vám zase umožní, abyste jednou za kolo našli v balíku nějakou trenérskou kartu a dali si ji do ruky.

Naštěstí existuje trenérská karta Ruin Wall, která vám s tímhle problémem pomůže. Zahrajete ji a najdete si v balíku Pokémony se jménem Unown, dokud máte volnou střídačku. Ale i když budete mít v balíku tuhle kartu, pořád to nebude jednoduché, protože si zaplníte střídačku Pokémony, kteří mají málo HP, a protivník vám je může vyřadit dřív, než si sestavíte vlastní komba. Navíc můžete mít v balíku jen čtyři, to znamená jen jednoho od každého druhu. Několik Unownů má pokémonní schopnosti, které se dají použít i samostatně. Například Pokémon Unown O má schopnost Observe. Když se rozhodnete ji použít, můžete se jednou za kolo podívat na pět vrchních karet balíku svého protihráče a dát je zpět ve stejném pořadí. Budete tak vědět, co chystá, a ničím vám nepřekvapí!

Pokémonní schopnost Darkness, kterou má Unown D, je také velmi dobrá. Pokaždé, když nějaký Darkness Pokémon zraní jednoho z vašich Pokémonů, tato zranění se sníží o třicet. Stejné schopnosti mají i Unown M a N, jež snižují zranění od metal a bezbarvých (Colorless) Pokémonů.



Svými schopnostmi si zkrátka Unowni získají velkou oblibu u všech hráčů pokémonní ligy.

Temná strana

K Pokémonům Murkrow a Sneasel vyšlo pět nových Darkness Pokémonů. Shodli jsme se na tom, že nejzajímavější z nich je nový Umbreon. Jeho útok Feint Attack vám umožní vybrat jednoho z protivníkových Pokémonů a způsobit mu třicet zranění. Kolikrát se vám stalo, že vás pořád zdržoval Baby Pokémon na protihráčově střídačce? Teď už nebude, Feint Attack tenhle problém jednoduše vyřeší. Zároveň ale pamatujte, že Umbreon, stejně jako Murkrow, neprorazí efekty, které nějak ovlivňují způsobené zranění na střídačce. Poradí si jen s efekty bránícího se Pokémona. To znamená, že když má protivník Unowna D, jeho pokémonní schopnost Darkness ochrání Pokémony na střídačce před útokem Feint Attack.

Další Darkness Pokémoni, kteří vyšli, tvoří trio Larvitar * Pupitar * Tyranitar. Tyranitar, druhá evoluční fáze, má 100 HP a silný útok Trample. Ten způsobuje padesát zranění bránícímu se Pokémonovi, a navíc si za každého Pokémona na kterékoli střídačce hodíte mincí a za každou pannu způsobíte třicet zranění tomu Pokémonovi, za kterého jste házeli. Tyranitar je hodně silný Pokémon, i když jeho stahovací cena je tři energie a k útoku Trample potřebuje čtyři energie, z toho dvě Darkness. Nebudete ho asi používat moc často, ale přesto stojí za to.

Poslední Darkness Pokémon, který vyšel

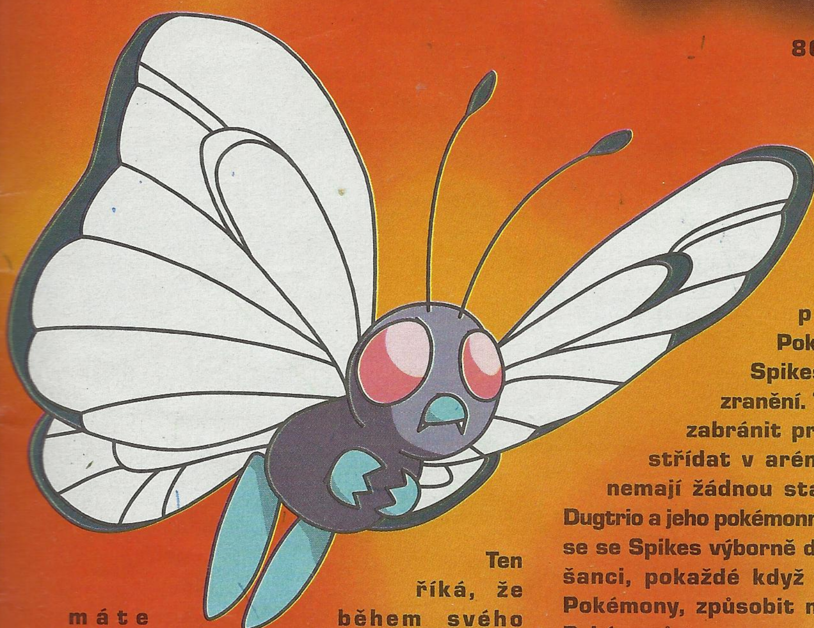


v této edici, se jmenuje Houndour. Jeho útok Plunder dává dvacet zranění a ještě dřív, než způsobí zranění, odhodíte všechny trenérské karty, které jsou připojené k bránícímu se Pokémonovi. To je výborný způsob jak se zbavit karet Gold Berries, Focus Band, Defender nebo jiných, které vám brání být při útoku tak průrazný, jak byste si přáli.



Temná strana Kov

V edici Neo Discovery vycházejí také noví metal Pokémoni. Kromě promo Pokémona Scizor v ní najdete tři další Pokémony. Nový Magnemite může způsobit až padesát zranění svým útokem Electric Bolt. Abyste jej pojistili, použijte nejdříve útok Lock-on.



Ten říká, že máte během svého příštího kola počítat všechny hody mincí při použití útoku Electric Bolt jako panny. Takže v prvním kole použijete Lock-on a v druhém způsobíte bránícímu se Pokémonovi jistých padesát zranění! Nový Scizor také stojí za zmínku, hlavně kvůli jeho útoku False Swipe. Za jedinou metal energii způsobí bránícímu se Pokémonovi tolik zranění, kolik je polovina jeho zbývajících HP zaokrouhlená dolů. Představte si, že dáváte Chanseymu šedesát zranění za jedinou energii! Jeho stahovací cena je ale příliš velká (dvě energie) a jeho druhý útok Double Claw není tak dobrý, navíc má jen 80 HP, inu, těžko soudit, zda si ho zařadit do balíku. Pokémonní schopnost Spikes, kterou má Forretress, je velmi zajímavá. Pokaždé, když váš protihráč pošle do arény Pokémona ze střídačky, Spikes mu způsobí deset zranění. Tato hrozba by měla zabránit protivníkovi neustále střídat v aréně Pokémony, kteří nemají žádnou stahovací cenu. Dark Dugtrio a jeho pokémonní schopnost Sinkhole se se Spikes výborně doplňují - náhle máte šanci, pokaždé když oponent vyměňuje Pokémony, způsobit nějaká zranění jeho Pokémonům.



Více skvělých věcí

Tak například Eevee. Donedávna jsme měli šest různých evolučních karet od tohoto malého liščího Pokémona (Flareon, Vaporeon, Jolteon a jejich Dark verze). A aby jich nebylo málo, objevily se dvě nové verze, Umbreon a Espeon (opět také v Dark verzích), takže jich je teď dohromady deset! Také Eevee se objevila nová, s úžasnou pokémonní schopností Energy Evolution. S ní budete moci ve svém Eevee balíčku najít tu evoluční kartu, kterou budete potřebovat.

Igglybuff a Tyrogue jsou noví roztomilí Baby Pokémoni. Útok Smash Punch, který má Tyrogue, způsobí třicet zranění, pokud padne na minci panna. A tak je Tyrogue první Baby Pokémon, který může jedinou ranou vyřadit jiného Baby Pokémona. Zároveň je také vyjma Eevee prvním Pokémonem, který může evolvovat do tří různých Pokémonů - Hitmonchana, Hitmonleeho a Hitmontopa.

Mysterious Fossil, trenérská karta, která se počítá jako Pokémon, dostala v téhle edici nový život. Objevily se nové verze Omastara a Kabutopse, a navíc je tu nová trenérská karta * Fossil Egg. Když ji zahrajete, hodíte si mincí. Padne-li panna, tak si buď v balíku najdete Pokémona, který evolvuje z Mysterious Fossil, a dáte ho na střídačku, nebo, pokud máte takovou kartu v ruce, položíte ji na svou střídačku. Takže teď můžete hrát Aerodactyla nebo kteréhokoli jiného podobného Pokémona bez obav o Mysterious Fossil, nebudete ji prostě potřebovat.

Je tolik věcí, které by se daly říci o téhle zbrusu nové edici! Od nových verzí starých dobrých Pokémonů (Scyther, Butterfree, Beedrill), energeticky jiných verzí Pokémonů (metal Magnemite, bojový Poliwrath nebo vodní Kabutops až po nové zajímavé útoky (Houndourův Plunder). Je jisté, že Neo Discovery přináší mnoho nových strategií a možností.

Jeden z našich nejoblíbenějších Pokémonů je Weedle. Ten, který vyšel v Neo Discovery, je obzvláště výjimečný. Za jedinou lesní/travní energii máte poloviční šanci, že způsobíte bránícímu se Pokémonovi dvacet zranění a otrávíte ho. Navíc má moc hezký obrázek, jak se plaví na lístečku, vypadá prostě rozkošně.

Když už mluvíme o obrázcích, počkejte, až uvidíte některé z nich! Unown Pokémoni, Magnemite a Forretress jsou báječní, Caterpie, Kabuto a Omanyte také a holofoilový Tyranitar bude určitě hodně ceněný... červená a černá... hm, vypadá vážně nebezpečně.

Dobrá, možná jsme trochu odběhli od tématu, ale myslíme si, že ilustrace ke sběratelským karetním hrám neodmyslitelně patří a v edici Neo Discovery rozhodně není nač si stěžovat. Vlastně si myslíme, že teď je řada na vás - objevujte nové karty a obdivujte se jim. Stojí to za to. My vám zase přejeme hodně štěstí v karetní lize.





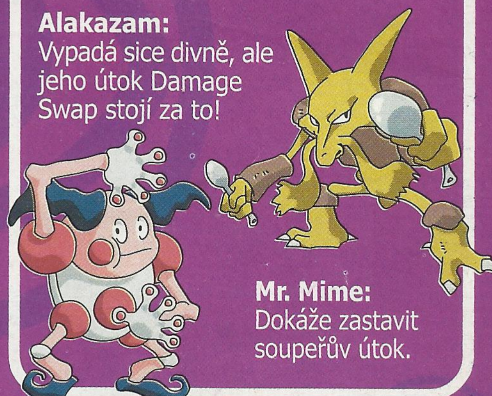
PSYCHICKÉ KARTY



Nováčci často psychické Pokémony přehlížejí, protože mezi ně nepatří žádný populární Pokémon, kterého by na první pohled poznali. Ale oni si svou šanci rozhodně zaslouží! Psychičtí Pokémoni jsou většinou mimořádně silní, mnoho jiných Pokémonů na ně má slabost, a oni sami přitom jsou slabí jen proti jiným Pokémonům vlastního typu. Tato podivná stvoření ovládají širokou škálu útoků s neobvyklými vedlejšími účinky, a někteří z nich mají také zajímavé Speciální schopnosti. Investice do psychických karet určitě nejsou peníze vyhozené oknem!

SPECIALITA:
Psychické typy jsou známé svými útoky s nejrůznějšími vedlejšími efekty. Dobrým příkladem užitečnosti takového útoku je třeba Gengarův Curse.

Nejpopulárnější karty:



Alakazam: Vypadá sice divně, ale jeho útok Damage Swap stojí za to!

Mr. Mime: Dokáže zastavit soupeřův útok.

EVOLUČNÍ DIAGRAM - PSYCHIČTÍ POKÉMONI

 Abra   Kadabra   Alakazam

 Gastly   Haunter   Gengar

 Slowpoke   Slowbro

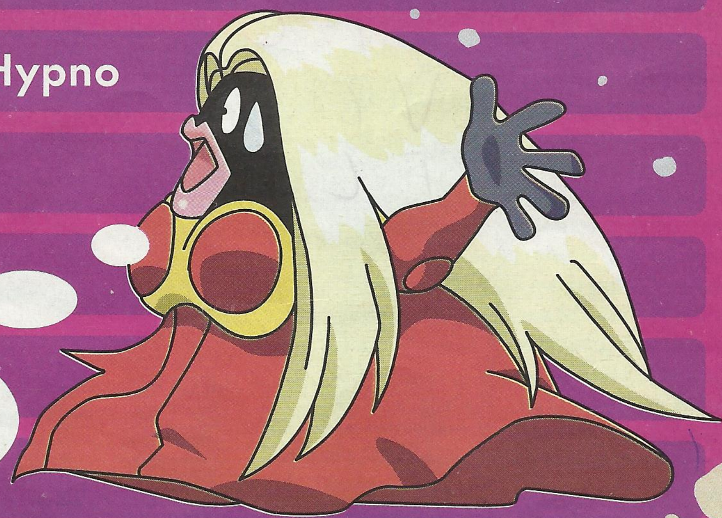
 Drowzee   Hypno

 Mr. Mime

 Jynx

 Mewtwo

 Mew

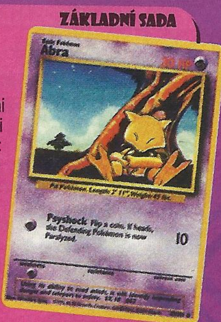




ABRA
ZÁKLADNÍ SADA

30HP ➤ LV.10 ➤ #63

Psyshock není špatný, ale s pouhými 30 životy nemůže Abra na pozici aktivního Pokémona nikdy zůstat moc dlouho. Po úspěšném ochromení soupeře ji raději rychle stáhněte (cena za ústup je nula) a vyčkejte s ní na střídačce, než se vám podaří ji vyvinout v Kadabru.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Psyshock. Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je ochromen.

ABRA
TEAM ROCKET

40HP ➤ LV.14 ➤ #63

Verze Abry z Team Rocket edice má o 10 životů víc. Cenou za to je zvýšení ceny za ústup na jednu energii, ale nový útok Vanish stejně umožní s Abrou ustoupit i zadarmo.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Vanish. Zamíchejte Abru zpět do svého balíčku (odhoďte všechny karty k ní připojené).
Psyshock. Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je ochromen.

KADABRA
ZÁKLADNÍ SADA

60 HP ➤ LV.38 ➤ #64

Super Psy je skvělý útok. Za tři energetické karty dáváte zranění za 50 životů - tomu už odolá máloco. Recover použijete jen v případě, že proti Kadabře stojí opravdu silný soupeř, a je třeba před dalším úderem Kadabru uzdravit. Pozor na vysokou cenu za ústup, s Kadabrou na aktivní pozici se vyplatí mít připravenu trenérskou kartu Switch pro případ nenadálé nouze.



Hratelnost: Skvělá
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Recover. Abyste mohli použít tento útok, odhoďte jednu kartu psychické energie připojenou ke Kabadře. Odstraňte z Kabadry všechny žetony zranění.
Super Psy.

DARK KADABRA
TEAM ROCKET

50HP ➤ LV.24 ➤ #64

Speciální schopnost Matter Exchange je opravdu užitečná. Dávejte však pozor, abyste svůj balíček karet neprobrali příliš rychle a neprohráli jen kvůli tomu, že vám karty dojdou! Pokud chcete tuto schopnost používat, přidejte do balíčku pár trenérských karet Nightly Garbage Run, umožní vám v případě nouze vzít si zpět odhozené karty. Výměnou za speciální schopnost přišla Dark Kadabra o útok Super Psy, i když její Mind Shock také není tak úplně k ničemu.



Hratelnost: Skvělá
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Matter Exchange. Jednou během vašeho kola (předtím než zaútočíte) můžete odhodit jednu kartu z ruky a líznout si místo ní jinou. Tuto schopnost nelze použít, pokud Dark Kadabra spí, je zmaten nebo ochromen.
Mind Shock. Při použití tohoto útoku se nepočítají slabosti ani odolnosti. (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou jako normálně).

ALAKAZAM
ZÁKLADNÍ SADA

80HP ➤ LV.42 ➤ #65

Confuse Ray rozhodně není nijak oslnivý útok pro Pokémona na tomto vývojovém stupni, a tak pokud vám jde jen o čistou útočnou sílu, raději zůstaňte u Kadabry. Alakazam se hodí v tom případě, že hodláte používat jeho speciální schopnost Damage Swap.



Hratelnost: Skvělá
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☒

Damage Swap. Během svého kola (předtím než zaútočíte) můžete přesunout, kolikrát chcete, jeden žeton zranění z jednoho svého Pokémona na jiného, až do stavu, než by měl být dalším přesunutím Pokémon vyřazen. Tato schopnost nemůže být použita, když Alakazam spí, je zmaten nebo ochromen.
Confuse Ray. Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je zmaten.

DARK ALAKAZAM
TEAM ROCKET

60HP ➤ LV.30 ➤ #65

Žádná speciální schopnost, ale tato ztráta je plně vyvážena opravdu silnými útoky. Teleport Blast nejenže zraní soupeře za 30 životů, ale ještě ho zadarmo můžete stáhnout na střídačku. Mind Shock je sice drahý, ale užitečný v případě, že soupeřem je Pokémon odolný proti psychickým útokům.



Hratelnost: Skvělá
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☐

Teleport Blast. Můžete vyměnit Dark Alakazama s jedním z Pokémonů na střídačce (po započtení zranění z tohoto útoku).
Mind Shock. Při použití tohoto útoku se nepočítají slabosti ani odolnosti. (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou jako normálně.)

SLOWPOKE
FOSSIL

50HP ➤ LV.18 ➤ #79

Spacing Out je úplně k ničemu, a vůbec nestojí za řeč. Scavenge je docela neobvyklý útok, který sice může být čas od času užitečný, ale rozhodně nestojí za to kvůli němu udržovat tak slabou kartu ve hře.



Hratelnost: Podrůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Spacing Out. Hoďte mincí. Padne-li panna, odstraňte ze Slowpoke jeden žeton zranění. Útok nemůže být použit, pokud Slowpoke na sobě žádný žeton zranění nemá.
Scavenge. Abyste mohli použít tento útok, odhoďte jednu kartu psychické energie připojenou ke Slowpoke. Najděte ve své hromádce odhozených karet jednu trenérskou kartu a vezměte si ji zpět do ruky.

SLOWPOKE
TEAM ROCKET

50HP ➤ LV.16 ➤ #79

Afternoon Nap je zajímavý, ovšem lze ho použít jen pro nesmyslné pokládání energií na tuhle slaboučkou kartu. A opravdu je tu někdo, kdo má zájem používat útok Headbutt, zraňující za 10 životů?



Hratelnost: Podrůměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Afternoon Nap. Najděte si ve svém balíčku kartu psychické energie a připojte ji ke Slowpoke. Balíček si potom zamíchejte.
Headbutt.

SLOWBRO
FOSSIL

60HP ➤ LV.26 ➤ #80

Strange Behavior je takovou slabší verzí Damage Swap - žetony zranění se dají přesunovat jen na Slowbro. Psyshock je jen průměrný útok.



Hratelnost: Podrůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Strange Behavior. Během svého kola (předtím než zaútočíte) můžete přesunout, kolikrát chcete, jeden žeton zranění z jednoho svého Pokémona na Slowbro, až do stavu, kdy by měl být dalším přesunutím Slowbro vyřazen. Tato schopnost nemůže být použita, když Slowbro spí, je zmaten nebo ochromen.
Psyshock. Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je ochromen.

DAMAGE SWAP: JAK POUŽÍVAT ALAKAZAMOVU SPECIÁLNÍ SCHOPNOST

Damage Swap je mimořádně užitečná speciální schopnost, neboť vám dává možnost libovolně manipulovat se zraněním svých Pokémonů. Obvykle se používá k tomu, aby Pokémon na aktivní pozici byl stále v dokonalé kondici. Stejně tak je možné balancovat si zranění Pokémonů na střídačce tak, aby nebyli zranitelní útoky, směřujícími na střídačku. K maximálnímu využití Damage Swap budete potřebovat Pokémony, kteří mají hodně životů (jako je třeba Chansey). Ti vám umožní dlouho "vysávat" zranění z aktivního Pokémona. Můžete klidně přehodit všechna zranění na jediného Pokémona, pomocí trenérské karty Scoop Up si ho vrátit zpátky do ruky, v dalším kole ho znovu nezraněného vyložit a celý postup opakovat. Jinou zajímavou strategií je používání Pokémonů, kteří způsobují mnohem větší zranění, pokud jsou sami zraněni - jako je třeba Cubone.



DARK SLOWBRO

TEAM ROCKET

60HP > LV.27 > #80

Speciální schopnost Reel In se hodí ve chvílích, kdy vám začínají nepříjemně docházet Pokémoni na střídačce. Je vhodné počkat s jejím použitím až do poslední možné chvíle. Fickle Attack je věren svému jménu (fickle = nevypočitatelný), a v polovině případů nedělá vůbec nic.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám!

Reel In. Při pokládání Dark Slowbro z ruky na střídačku si vyberte až tři základní Pokémony nebo evoluční karty z hromádky odhozených karet a vraťte si je zpět do ruky.
Fickle Attack. Hoďte si mincí. Padne-li orel, útok nezpůsobí žádná zranění.

GASTLY

ZÁKLADNÍ SADA

30HP > LV.8 > #92

Jen těžko budete hledat důvod, proč dát této verzi Gastlyho přednost před tou z Fossil edice. 30 životů je málo, a útok Sleeping Gas je spíš vtip než útok. Destiny Bond je docela zajímavý nejen pro použití při zdržovací taktice, ale to by musel být tenhle útok na úplně jiné kartě. Navíc stojí jednu psychickou energii za každé použití.



Hratelnost: Podrůměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám!

Sleeping Gas. Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je uspán.
Destiny Bond. Abyste mohli použít tento útok, odhoďte jednu kartu psychické energie připojenou ke Gastlymu. Pokud během následujícího soupeřova kola nějaký Pokémon vyřadí Gastlyho, je vyřazen zároveň s ním.

GASTLY

FOSSIL

50HP > LV.17 > #92

V každém směru lepší volba než jeho předchůdce ze základní sady. Lick je útok dobře použitelný na počátku hry, a Energy Conversion se může hodit ve chvíli, kdy potřebujete energetické karty víc než Gastlyho. Dokonce i když ho nechcete obětovat, může se vyplatit několikrát Energy Conversion použít, a potom rychle evolvnout Gastlyho na Hauntera.



Hratelnost: Dobrá
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám!

Lick. Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je ochromen.
Energy Conversion. Vezměte si ze své hromádky odhozených karet do ruky maximálně dvě energetické karty. Gastly způsobí 10 zranění sám sobě.

HAUNTER

ZÁKLADNÍ SADA

60HP > LV.22 > #93

Dream Eater vypadá na první pohled skvěle, ale bohužel funguje jen tehdy, když bránící se Pokémon spí. Spánek sice může způsobit i sám Haunter útokem Hypnosis, ovšem šance, že soupeř bude spát dlouho (a vystaví se působení Dream Eater), je malá (je to jen jedna ku čtyřem). Spánku můžete pomoci použitím trenérské karty Sleep. Je ale spousta jiných Pokémonů, které lze použít k úderu snadněji.



Hratelnost: Podrůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám!

Hypnosis. Bránící se Pokémon je uspán.
Dream Eater. Tento útok lze použít jen tehdy, když bránící se Pokémon spí.

HAUNTER

FOSSIL

50HP > LV.17 > #93

Zřejmě o něco lepší verze karty než ta ze základní sady, ale ne o mnoho. Jeho speciální schopnost Transparency ho dokáže i při pouhých 50 životech udržet ve hře mnohem déle, ale bohužel není jak toho využít, protože jeho jediný další útok Nightmare je opravdu slabý. Ideální Pokémon pro používání taktiky "zdí", o které jste se mohli dočíst v minulém čísle (Bojové karty).



Hratelnost: Podrůměrná
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám!

Transparency. Kdykoliv by měl nějaký útok způsobit cokoli Haunterovi, hoďte mincí. Padne-li panna, všechny efekty tohoto útoku se ruší, včetně způsobeného zranění. Tato schopnost nefunguje, jestliže je Haunter uspán, zmaten nebo ochromen.
Nightmare. Bránící se Pokémon je uspán.

GENGAR

FOSSIL

80HP > LV.38 > #94

N Gengarova speciální schopnost Curse i jeho útok Dark Mind se skvěle hodí k vyřazování soupeřových zraněných Pokémonů, včetně těch ukrytých na střídačce. Pokud máte štěstí, můžete klidně během svého kola vyřadit i tři Pokémony svého soupeře! Jednoho pomocí Curse, dalšího z aktivní pozice pomocí Dark Mind, a třetího ze střídačky vedlejším Dark Mind efektem.



Hratelnost: Skvělá
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám!

Curse. Jednou během vašeho kola (předtím než zaútočíte) můžete přesunout jeden žeton zranění z jednoho Pokémona svého soupeře na jiného (i kdyby to mělo tohoto Pokémona vyřadit). Tato schopnost nemůže být použita když Gengar spí, je zmaten nebo ochromen.
Dark Mind. Má-li váš soupeř nějakého Pokémona na střídačce, jednoho z nich vyberte a tento útok mu způsobí 10 zranění. (Pro Pokémony na střídačce se nepočítají slabosti a odolnosti).

DROWZEE

ZÁKLADNÍ SADA

50HP > LV.12 > #96

Naprosto průměrná karta. Jeho útok Pound může sloužit dobře jako zahajovací pro první kola hry, ovšem to je tak jediné dobré, co se s ním dá dělat, než po letmém pohledu na Confuse Ray začnete prchat co nejrychleji na střídačku.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám!

Pound.
Confuse Ray. Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je zmaten.

DROWZEE

TEAM ROCKET

50HP > LV.10 > #96

O něco lepší karta než ta ze základní sady, ale z průměru nevybočuje. Nightmare je horší útok než Confuse Ray, a pro speciální schopnost Long-Distance Hypnosis se jen těžko hledá smysluplné použití...



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám!

Long-Distance Hypnosis. Jednou během vašeho kola (předtím než zaútočíte) si můžete hodit mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon je uspán. Padne-li orel, je uspán váš aktivní Pokémon. Tuto schopnost nelze použít, když Drowzee spí, je zmaten nebo ochromen.
Nightmare. Bránící se Pokémon je uspán.

HYPNO

FOSSIL

90HP > LV.36 > #97

Prophecy by bylo docela fajn, kdyby to byla speciální schopnost, a ne útok. Takhle je škoda připravit se kvůli nejisté výhodě o celé kolo. Dark Mind je drahý, ale použitelný útok, navíc s možností vyřadit soupeřova zraněného Pokémona ze střídačky.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám!

Prophecy. Podívejte se na vrchní tři karty z hracího balíčku obou hráčů a položte je zpět v libovolném pořadí.
Dark Mind. Má-li váš soupeř nějakého Pokémona na střídačce, jednoho z nich vyberte a tento útok mu způsobí 10 zranění. (Pro Pokémony na střídačce se nepočítají slabosti a odolnosti).

ÚČINNÁ PROKLETÍ: MANÉVRY S ŽETONY ZRANĚNÍ

Gengarova speciální schopnost Curse mu dává možnost přesunout jeden žeton zranění mezi libovolnými dvěma Pokémony soupeře. Nejjednodušší cesta, jak této schopnosti využít, je přesunout zranění z Pokémonů na střídačce na aktivního Pokémona, a tím přispět k jeho rychlejšímu odchodu ze scény. Utéct nemá kam, protože i na střídačce ho můžete vyřadit přesunutím posledního žetonu zranění... Můžete tuto schopnost využít i k tomu, aby vaše útoky byly využity optimálně. Například když vidíte, že soupeřův Pokémon má posledních 20 životů, a váš aktivní Pokémon ho v tomto kole zraní za 30, je logické přesunout jeden žeton zranění ze soupeřova aktivního Pokémona na některého z jeho Pokémonů na střídačce.





DARK HYPNO

TEAM ROCKET

60HP ➤ LV.26 ➤ #97



Jedna z nejlepších psychických karet. Psypunch je dobrý laciný útok na úvod, ale hlavní síla Dark Hypno spočívá v Bench Manipulation. Tenhle útok donutí soupeře přemýšlet nad tím, jestli je opravdu tak výhodné mít střídačku plnou Pokémonů. Každý útok, který teoreticky může zranit za 100 životů v jednom kole, je považován za skutečně ničivý, a tak k užitečnosti Bench Manipulation prostě není co dodat!

Hratelnost: Skvělá
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☒

Psypunch.
Bench Manipulation. Váš soupeř si hodí tolikrát mincí, kolik má na střídačce Pokémonů. Za každého orla, který při házení padne, tento útok způsobí 20 zranění. Nepoužívejte odolnosti a slabosti. (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou normálně).

MR. MIME

JUNGLE

40HP ➤ LV.28 ➤ #122



Speciální schopnost Invisible Wall dokáže zadržet skoro každého soupeřova Pokémona dost dlouho na to, abyste si zatím na střídačce připravili vše, co potřebujete. Dostat se přes ni dokáže jen Muk se svou schopností Toxic Gas, nebo někdo s trenérskou kartou Goop Gas Attack.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☐

Invisible Wall. Jestliže Mr. Mime obdrží z jakéhokoli útoku (včetně vašeho vlastního) 30 a víc zranění (po započtení slabosti a odolnosti), toto zranění je sníženo na nulu (všechny ostatní efekty útoku proběhnou normálně). Tato schopnost nemůže být použita, když Mr. Mime spí, je zmaten nebo ochromen.
Meditate. Způsobí 10 zranění plus 10 zranění navíc za každý žeton zranění na bránícím se Pokémonovi.

JYNX

ZÁKLADNÍ SADA

70HP ➤ LV.23 ➤ #124



Na základního Pokémona je 70 životů opravdu hodně. Ovšem na stranu druhou, Jynx nemá útoky, kterými by tuto svou výhodu podpořil. Doubleslap je příliš nespolehlivý a Meditate je dost drahý. Použití ovšem může získat při strategii, kdy si před Meditate trošku zamanipulujete s žetony zranění...

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Doubleslap. Hoďte dvakrát mincí. Tento útok způsobí 10 zranění za každou pannu, která při házení padla.
Meditate. Způsobí 10 zranění plus 10 zranění navíc za každý žeton zranění na bránícím se Pokémonovi.

MEWTWO

ZÁKLADNÍ SADA

60HP ➤ LV.53 ➤ #150



Pokud někdo čeká od Mewtwo super silnou kartu, bude po pročtení jeho parametrů asi hodně zklamán. Barrier není nic víc, než drahý způsob jak soupeře zpomalit, a Psychic funguje pořádně jen na Pokémony s mnoha připojenými energiemi.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☐

Psychic. Způsobí 10 zranění plus 10 navíc za každou energetickou kartu, připojenou k bránícímu se Pokémonovi.
Barier. Abyste mohli použít tento útok, odhoďte jednu kartu psychické energie připojenou k Mewtwo. Během následujícího kola vašeho soupeře se ruší všechny efekty útoku, včetně zranění, způsobených Mewtwo.

MEWTWO

PROMO

70HP ➤ LV.60 ➤ #150



Vzácná karta, vylepšující podstatně Mewtwo ze základní sady. Byla vydána v rámci reklamní kampaně na Pokémon: The First Movie. Útok Energy Absorption je velmi užitečný a můžete na něm postavit nejrůznější trikové strategie. Psyburn sice nemá prakticky neomezeně vylepšitelný účinek jako Psychic, ale zase je mnohem spolehlivější. Pokud tuhle kartu máte, není co řešit.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Energy Absorption. Vyberte dvě energetické karty z hromádky odhozených karet, a připojte je k Mewtwo.
Psyburn.

MEWTWO

PROMO

60HP ➤ LV.30 ➤ #150



Tato promo karta vyšla jako příloha amerického Pokémon časopisu. Vzhledem ke svým trapným útokům Energy Control a Telekinesis je sice vzácná, ale pro hru nepoužitelná.

Hratelnost: Podrůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Energy Control. Hoďte mincí. Padne-li panna, vyberte jednu základní energetickou kartu, připojenou k některému ze soupeřových Pokémonů, a přesuňte ji na jiného Pokémona.
Telekinesis. Vyberte jednoho ze soupeřových Pokémonů. Tento útok mu způsobí 30 zranění. Při použití tohoto útoku se nepočítají slabosti ani odolnosti. (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou jako normálně).

MEWTWO

PROMO

50 HP ➤ LV.18 ➤ #150



Tato promo karta byla vydána u příležitosti video/DVD vydání Pokémon: The First Movie, a má přesně stejné vlastnosti i útoky jako promo karta tohoto filmu v kinech.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Energy Absorption: Vyberte dvě energetické karty z hromádky odhozených karet, a připojte je k Mewtwo.
Psyburn.

MEW

PROMO

50HP ➤ LV.23 ➤ #151



Karta byla vydána v lednu 2000 na finále světové Pokémonní ligy. Devolution Beam má skoro stejný účinek jako trenérská karta Devolution Spray, ale dokáže působit i na Pokémony na střídačce. Psywave dokáže být naprosto ničivý, pokud na druhé straně stojí Pokémon s množstvím připojených energií. Dobrá taktika je proto použít Mew proti takovým energožroutům, jako jsou třeba Blastoise nebo Charizard.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Psywave. Za každou energetickou kartu, připojenou k bránícímu se Pokémonovi, způsobí 10 zranění.
Devolution Beam. Vyberte libovolného evolvnutého Pokémona (svého nebo soupeřova). Odstraňte z něj nejvyšší evoluční kartu a vraťte ji do ruky majitele Pokémona. Pokémon je zároveň vyléčen ze spánku, otravy, zmatení, ochromení nebo libovolného jiného efektu, který je výsledkem předchozích útoků (stejně, jako by Pokémon právě byl evolvnut).

MEW

PROMO

50HP ➤ LV.23 ➤ #151



Promo holofoil karta, vydaná opět v rámci Pokémonní ligy v dubnu 2000. Má úplně stejné vlastnosti jako předchozí promo karta z ledna.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Psywave. Za každou energetickou kartu, připojenou k bránícímu se Pokémonovi, způsobí 10 zranění.
Devolution Beam. Vyberte libovolného evolvnutého Pokémona (svého nebo soupeřova). Odstraňte z něj nejvyšší evoluční kartu, a vraťte ji do ruky majitele Pokémona. Pokémon je zároveň vyléčen ze spánku, otravy, zmatení, ochromení nebo libovolného jiného efektu, který je výsledkem předchozích útoků (stejně, jako by Pokémon právě byl evolvnut).

SLADKÉ SNY: USPÁVÁME SOUPEŘE

Uspání soupeře obvykle nepatří k příliš používaným útokům, protože šance na probuzení je tu na konci každého kola. A když se nedaří udržet soupeřova Pokémona v dřímajícím stavu, jak můžete využít zajímavé psychické protispánkové útoky? Pokud chcete z Haunterova Dream Eater vytěžit maximum, budete si muset předem připravit pár triků.

Naštěstí existují karty, které vám pomohou zajistit, aby soupeř opravdu spal ve chvíli, kdy to potřebujete. Drowzee v Team Rocket edici má speciální schopnost Long-Distance Hypnosis, která dává férovou padesátiprocentní šanci, že soupeř okamžitě usne. Stejný efekt má také trenérská karta Sleep. A tak stačí dostat Hauntera na pozici aktivního Pokémona, mít Drowzee na střídačce a v ruce několik vhodných trenérských karet a soupeř si může nechat o úspěch jen zdát... a to doslova.



CHYŤTE JE VŠECHNY!

Jak jste si určitě všichni spočítali, tato část Pokédexu je poslední. Podrobně jsme vám představili všech 151 Pokémonů z her Red, Blue a Yellow, i novou stovku Pokémonů, která přišla spolu s edicemi Gold a Silver. Zdá se, že naše očekávání se naplnila a náš Pokédex vám skutečně byl k užitku, neboť se umístil na předních příčkách ankety, kterou jsme zveřejnili v minulém čísle. Moc by nás potěšilo, kdybyste nám napsali, jak jste Pokédex využili, jestli jste si v něm vyznačovali Pokémony, které už jste viděli nebo chytili. A nakonec vám už tradičně přejeme lovu zdar!

KDE SE CO DOZVÍTE?

JMÉNO
Obecné jméno vašeho Pokémona!

VIDĚL/A JSEM HO CHYTIL/A JSEM HO
Zde si odškrtněte, když nějakého Pokémona uvidíte nebo chytíte!

PICHU

172

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Thundershock	ALL
Charm	ALL
Tail Whip	ALL
Thunder Wave	6
Sweet Kiss	8
	11

V zacházení s elektřinou ještě není příliš šikovný, a tak i když se mu občas podaří dát pořádnou ránu, většinou je tím překvapen více, než jeho soupeř.

Typ: Elektrický (Electric)
Výška: 0.3 m • Váha: 2 kg

Evoluce/Vývoj:
Pichu → štěstí → Pikachu

TYP
Základní typ Pokémona, podle něhož poznáte jeho přednosti, slabiny, a co je schopen se naučit.

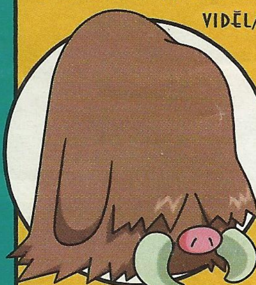
EVOLUCE
Tady vidíte, jak se tento druh vyvíjí. K tomu může dojít buď tak, že Pokémon postoupí na vyšší úroveň evolucí, pomocí speciálních kamenů (Stones), nebo výměnou.

TABULKA SCHOPNOSTÍ
Zde vidíte nové tahy, kterým se Pokémon učí, a na jaké úrovni získá schopnost naučit se jim. Pokud má zvláštní schopnosti, přidali jsme mu do karty sloupec navíc.

PILOSWINE

221

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	All
Powder Snow	All
Endure	All
Take Down	All
Fury Attack	33
Mist	42
Blizzard	56

Vyvíjí se ze Swinuba na 33. úrovni. Je vybaven výtečným sluchem. Zrak mu totiž není k ničemu, jelikož díky dlouhé srsti, pokrývající celé jeho tělo, skoro nic nevidí. Cítí-li se ohrožen, srst na zádech se mu bojovně naježí.

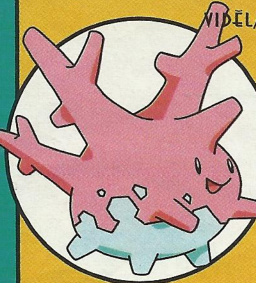
Typ: Ledový/Zemní (Ice/Ground)
Výška: 1.1 m • Váha: 55.8 kg

Evoluce/Vývoj:
Swinub → Level 33 → Piloswine

CORSOLA

222

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	All
Harden	7
Bubble	13
Recover	19
Bubblebeam	25
Spike Cannon	31
Mirror Coat	37
Ancientpower	43

Jeho růst se nikdy nezastavuje. Výstupek na jeho čele je pro svou krásu ceněný jako šperk. V některých teplých mořích si prý lidé postavili na obrovských komunitách těchto Pokémonů celá města!

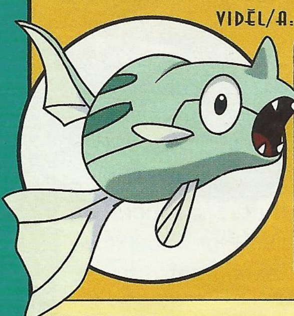
Typ: Vodní/Kamenný (Water/Rock)
Výška: 0.6 m • Váha: 5 kg

Evoluce/Vývoj:
Corsola

REMORAID

223

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Water Gun	All
Lock-On	11
Psybeam	22
Aurora Beam	22
Bubblebeam	22
Focus Energy	33
Ice Beam	44
Hyper Beam	55

Kořist loví vystřelováním tenkého proudu vody vysokou rychlostí. Zasahuje s neomylnou přesností i na několik desítek metrů! Často se ale spokojí i se snadnější obživou, a cestuje jako tichý společník jiných, větších vodních Pokémonů.

Typ: Vodní (Water)
Výška: 0.6 m • Váha: 12 kg

Evoluce/Vývoj:
Remoraid → Level 25 → Octillery

OCTILLERY

224

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Water Gun All	ALL
Lock-On	ALL
Psybeam	ALL
Aurora Beam	ALL
Bubblebeam	ALL
Octazooka	25
Focus Energy	38
Ice Beam	54
Hyper Beam	70

Zásadně žije jen ve studené vodě. Pokud se ochladí na pevné zemi, je ochoten vyrazit si za kořistí i tam. Při pobytu mimo vodu chrání své tělo pokrytím kluzkým jedovatým slizem.

Typ: Vodní (Water)
Výška: 0.9 m • Váha: 28.5 kg

Evoluce/Vývoj:
Remoraid → Level 25 → Octillery



DELIBIRD

225

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Present	ALL

Hnízda si staví na vrcholcích strmých útesů. Celý den většinou tráví sháněním potravy pro spoustu hladových krků svých potomků. Podle nepotvrzených příběhů dokonce dokáže zajistit obživu i pro lidské trosečníky na opuštěných ostrovech.

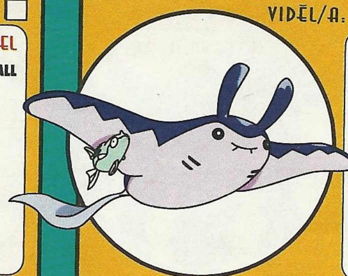
Typ: Ledový/Létající (Ice/Flying)
Výška: 0.9 m • Váha: 16 kg

Evoluce/Vývoj: Delibird

MANTINE

226

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Bubble	ALL
Supersonic	10
Bubblebeam	18
Take Down	25
Agility	32
Wing Attack	40
Confuse Ray	49

Žije na rozlehlých otevřených mořských pláních. Při svém majestátním pohybu pod vodou dokáže vyvinout takovou rychlost, že si může dovolit i občasný krátký let nad hladinou. Často spolu s ním cestuje několik Remoraidů.

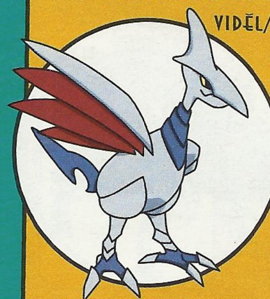
Typ: Vodní/Létající (Water/Flying)
Výška: 2.1 m • Váha: 220 kg

Evoluce/Vývoj: Mantine

SKARMORY

227

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Leer	ALL
Peck	ALL
Sand-Attack	13
Swift	19
Agility	25
Fury Attack	37
Steel Wing	49

Jeho robustní křídla vypadají na první pohled, že ho ani neunesou, ale ve skutečnosti jsou dutá a velmi lehká, a umožňují mu létat vysoko v oblacích. Hnízdo si staví v korunách ostnatých stromů, a ostré pichláky nevadí dokonce ani jeho mláďatům.

Typ: Ocelový/Létající (Metal/Flying)
Výška: 1.7 m • Váha: 50.5 kg

Evoluce/Vývoj: Skarmory

HOUNDOUR

228

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Leer	ALL
Ember	ALL
Roar	7
Smog	13
Bite	20
Faint Attack	27
Flamethrower	35
Crunch	43

Jeho naříkavé vytí se často rozléhá nočním lesem. Používá ho pro dorozumívání se svými druhy při nahánění kořisti. Krom lovu ale žije sám na jasně vytyčeném teritoriu.

Typ: Temný/Ohnivý (Dark/Fire)
Výška: 0.6 m • Váha: 10.8 kg

Evoluce/Vývoj: Houndour → Level 24 → Houndoom

HOUNDOOM

229

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Leer	ALL
Ember	ALL
Roar	ALL
Smog	ALL
Bite	ALL
Faint Attack	30
Flamethrower	41
Crunch	52

Vyvíjí se z Houndoura za 24. úrovni. Při zvuku jejich vytí ostatní Pokémoni zalézají hluboko do bezpečí svých hnízd. Plameny, které Houndoom vydechuje, prý působí věčnou nesnesitelnou bolest.

Typ: Temný/Ohnivý (Dark/Fire)
Výška: 1.4 m • Váha: 35 kg

Evoluce/Vývoj: Houndour → Level 24 → Houndoom

KINGDRA

230

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Bubble	ALL
Smokescreen	ALL
Leer	ALL
Water Gun	ALL
Twister	ALL
Agility	40
Hydro Pump	51

Obvykle spí v hlubinách oceánu, ukrytá v jeskyni, a nabírá síly do zásoby. Probuzená dokáže způsobit tornádo, nebo vyvolat silný vodní vír.

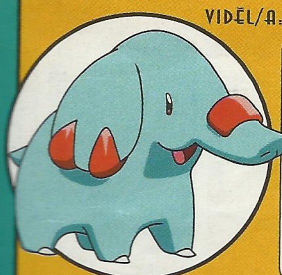
Typ: Vodní/Drak (Water/Drgon)
Výška: 1.8 m • Váha: 152 kg

Evoluce/Vývoj: Seadra → výměna → Kingdra

PHANPY

231

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Growl	ALL
Defense Curl	9
Flail	17
Take Down	25
Rollout	33
Endure	41
Double-Edge	49

Svým dlouhým čumákem kolem sebe občas laškovně švihá, ale vzhledem k její síle může být dost nebezpečné vyskytovat se v dosahu. Plácnutím čumákem (on je to spíš chobot) také projevuje svou přízeň, a ani to nemusí každý správně pochopit.

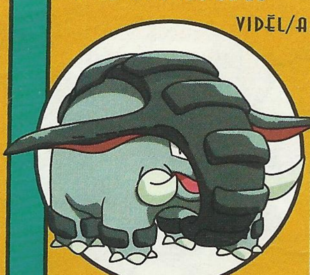
Typ: Zemní (Ground)
Výška: 0.5 m • Váha: 33.5 kg

Evoluce/Vývoj: Phanpy → Level 25 → Donphan

DONPHAN

232

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Growl	ALL
Defense Curl	ALL
Flail	ALL
Fury Attack	25
Rollout	33
Rapid Spin	41
Earthquake	49

Vyvíjí se z Phanpy na 25. úrovni. Jeho dlouhé, ostré kly jsou velmi nebezpečnou zbraní, ale také bezpečným měřítkem pro určení Donphanova věku. Nárazem s rozběhem dokáže zbořit celý dům.

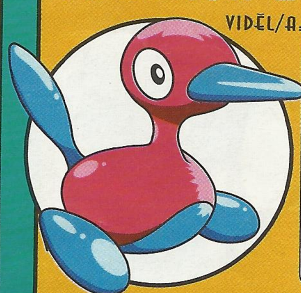
Typ: Zemní (Ground)
Výška: 1.1 m • Váha: 120 kg

Evoluce/Vývoj: Phanpy → Level 25 → Donphan

PORYGON 2

233

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Conversion	ALL
Tackle	ALL
Conversion2	ALL
Agility	9
Psybeam	12
Recover	20
Defense Curl	24
Lock-On	32
Tri Attack	36
Zap Cannon	44

Nová verze Porygona je přizpůsobena především pro lety do vesmíru. Jeho schopnosti jsou rozšířeny použitím moderních technologií. Občas překvapivě projevuje emoce, které mu nebyly naprogramovány.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 0.6 m • Váha: 32.5 kg

Evoluce/Vývoj: Porygon → výměna → Porygon 2

STANTLER
234

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Leer	8
Hypnosis	15
Stomp	23
Sand-Attack	31
Take Down	40
Confuse Ray	49

Jeho zvláštně tvarované parohy jsou ve skutečnosti podivným orgánem, kterým Stantler dokáže měnit proudění vzduchu, a vytvářet podivnou iluzi pokřivené reality. Nevyplatí se rozhodně zastavit se, a na jeho parohy zírat...

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 1.4 m • Váha: 71.2 kg

Evoluce/Vývoj: Stantler

SMEARGLE
235

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Sketch	ALL

Konec jeho ocasu stále vylučuje přírodní barvu, kterou Smeargle pomalovává na co jen přijde. Divoký Smeargle si tak značkuje své území.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 1.2 m • Váha: 58 kg

Evoluce/Vývoj: Smeargle

TYROGUE
236

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL

Od narození by se pořád jen pral. Dokonce i když předem ví, že musí prohrát - stejně to zkusí, alespoň jako trénink. Přestože je maličký, nevyplatí se ho podceňovat, protože už v ranném věku umí soupeře pořádně praštit.

Typ: Bojový (Fighting)
Výška: 0.7 m • Váha: 21 kg

Evoluce/Vývoj: Dunsparce → Level 20
je-li útočná síla > obranná → Hitmonlee
je-li útočná síla < obranná → Hitmonchan
je-li útočná i obranná síla stejná → Hitmontop

HITMONTOP
237

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Rolling Kick	ALL
Focus Energy	7
Pursuit	13
Quick Attack	19
Rapid Spin	25
Counter	31
Agility	37
Detect	43
Triple Kick	49

Vyvíjí se z Tyrogue na 20. úrovni, pokud je jeho útočná i obranná síla stejná. Při boji se pohybuje s nevšední elegancí, jakoby jen tančil a vznášel se. Občas se na něj zadívá i jeho soupeř, a vzápětí je přesně a tvrdě sražen. Bojové umění, které Hitmontop ovládá, se také někdy nazývá Kapoera.

Typ: Bojový (Fighting)
Výška: 1.4 m • Váha: 48 kg

Evoluce/Vývoj: Tyrogue → Level 20 → Hitmontop

SMOOCHUM
238

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Pound	ALL
Lick	ALL
Sweet Kiss	9
Powder Snow	13
Confusion	21
Sing	25
Mean Look	33
Psychic	37
Perish Song	45
Blizzard	49

Rty jsou nejcitlivější částí jeho těla. Proto cokoliv zkoumá, nejprve vezme do úst. Neustále se kývá dopředu a dozadu, což kupodivu mnoho jiných Pokémonů i lidí nesmírně dráždí... Na 30. úrovni se mění v Jynxe.

Typ: Ledový/Psychický (Ice/Psychic)
Výška: 0.4 m • Váha: 6 kg

Evoluce/Vývoj: Smoochum → Level 30 → Jynx

ELEKID
239

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Quick Attack	ALL
Leer	ALL
Thunderpunch	9
Light Screen	17
Swift	25
Screech	33
Thunderbolt	41
Thunder	49

Neustálým otáčením rukou si vyrábí elektrickou energii do zásoby. V téhle formě se ale poměrně rychle unaví, takže toho zase tak moc nenaakumuluje. Proto je rád, když se mu poštěstí zůstat venku v bouři, a může se pořádně nabít statickou elektřinou. Na 30. úrovni se mění v Electabuzze.

Typ: Elektrický (Electric)
Výška: 0.6 m • Váha: 23.5 kg

Evoluce/Vývoj: Elekid → Level 30 → Electabuzz

MAGBY
240

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Ember	ALL
Leer	7
Smog	13
Fire Punch	19
Smokescreen	25
Sunny Day	31
Flamethrower	37
Confuse Ray	43
Fire Blast	49

Dá se objevit v kráterech aktivních sopek. Teplota jeho roztomilého těla je asi 1000 stupňů, takže pozor, nehladit! Při dýchání mu z úst i z nosu vyskakují žhavé uhlíky, takže raději ani nestát příliš blízko. Na 30. úrovni se mění v Magmara.

Typ: Ohnivý (Fire)
Výška: 0.7 m • Váha: 21.4 kg

Evoluce/Vývoj: Magby → Level 30 → Magmar

MILTANK
241

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Growl	ALL
Defense Curl	8
Stomp	13
Milk Drink	19
Bide	26
Rollout	34
Body Slam	43
Heal Bell	53

Na první pohled - roztomilá kravička. Ale ve skutečnosti tenhle Pokémon není vůbec tak neškodný, jak by se mohlo na první pohled zdát. Z bradavek na Miltankovu břiše sice opravdu mléko teče, a dokonce mléko velmi osvěžující a výživné, ovšem ochutná ho zřejmě jedině malý Miltank.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 1.2 m • Váha: 75.5 kg

Evoluce/Vývoj: Miltank

BLISSEY
242

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Pound	ALL
Growl	ALL
Tail Whip	7
Softboiled	10
Doubleslap	13
Minimize	18
Sing	23
Egg Bomb	28
Defense Curl	33
Light Screen	40
Double-Edge	47

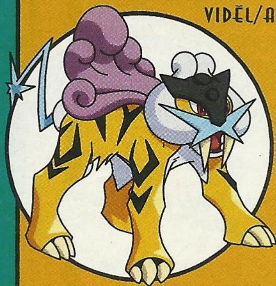
Díky své soucitné povaze už její vývojový předchůdce, Chansey, byla používána jako pomocný personál v nemocnicích. U Blissey dosáhla míra starostlivosti o zraněné či nemocné Pokémony i lidi vrcholu. Navíc prý každý, kdo se dotkne vajíčka, které nosí na prsou, stane se také starostlivým a soucitným.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 1.5 m • Váha: 46.8 kg

Evoluce/Vývoj: Chansey → šťastný Chansey → Blissey

RAIKOU
243

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Bite	ALL
Leer	ALL
Thundershock	11
Roar	21
Quick Attack	31
Spark	41
Reflect	51
Crunch	61
Thunder	71

Vzácný Pokémon, který se nikdy nezdržuje dlouho na jednom místě. Putuje po kraji, a děsí lidi vytím, které zní k nerozeznání od hromu v silné bouři. Někteří lidé tvrdí, že opravdu dokáže skutečnou bouři přivolávat.

Typ: Elektrický (Electric)
Výška: 1.9 m • Váha: 178 kg

Evoluce/Vývoj:
Raikou

ENTEI
244

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Bite	ALL
Leer	ALL
Ember	11
Roar	21
Fire Spin	31
Stomp	41
Flamethrower	51
Swagger	61
Fire Blast	71

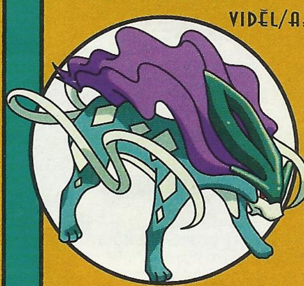
Vzácný Pokémon, který se nikdy nezdržuje dlouho na jednom místě. Říká se, že s každou nově vzniklou sopkou se narodí i jeden Entei. Jeho řvaní způsobuje erupce, a jeho síla je tak veliká, že jen málokterý trenér si troufne vůbec se pokusit ho chytit.

Typ: Ohnivý (Fire)
Výška: 2.1 m • Váha: 198 kg

Evoluce/Vývoj:
Entei

SUICUNE
245

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Bite	ALL
Leer	ALL
Water Gun	11
Roar	21
Gust	31
Bubblebeam	41
Mist	51
Mirror Coat	61
Hydro Pump	71

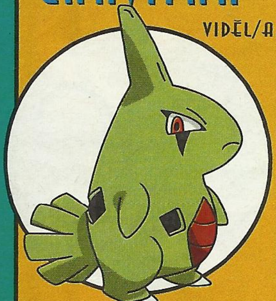
Vzácný Pokémon, který se nikdy nezdržuje dlouho na jednom místě. Bývá považován za ztělesnění chladných větrů ze severu. Je mu také často přisuzována schopnost čistit kalnou, špinavou vodu.

Typ: Vodní (Water)
Výška: 2 m • Váha: 187 kg

Evoluce/Vývoj:
Suicune

LARVITAR
246

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Bite	ALL
Leer	ALL
Sandstorm	8
Screech	15
Rock Slide	22
Thrash	29
Scary Face	36
Crunch	43
Earthquake	50
Hyper Beam	57

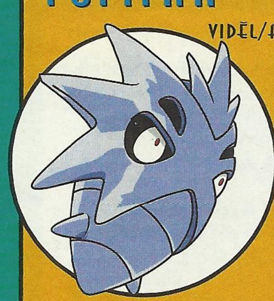
Rodí se hluboko v zemi, a aby se dostal na povrch, musí sníst všechnu půdu kolem sebe. Naštěstí se zeminou živí normálně, takže mu to nečiní žádnou potíž. Když se dosyta nacpe, uloží se k dlouhému spánku, a během něj utěšeně roste.

Typ: Kamenný/Zemní (Rock/Ground)
Výška: 0.6 m • Váha: 72 kg

Evoluce/Vývoj:
Larvitar → Level 30 → Pupitar → Level 55 → Tyranitar

PUPITAR
247

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Bite	ALL
Leer	ALL
Sandstorm	ALL
Screech	ALL
Rock Slide	ALL
Thrash	ALL
Scary Face	38
Crunch	47
Earthquake	56
Hyper Beam	65

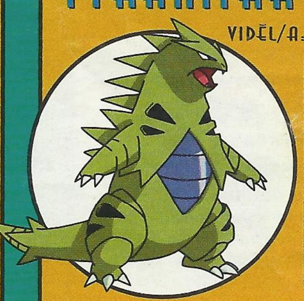
Vyvíjí se z Larvitara na 30. úrovni. Přestože celé jeho tělo je uzavřeno do tvrdé, ocelově pevné ulity, nijak mu to nebrání v pohybu. Naopak je velmi rychlý, a soupeře nejčastěji poráží (doslova) čelním nárazem.

Typ: Kamenný/Zemní (Rock/Ground)
Výška: 1.2 m • Váha: 152 kg

Evoluce/Vývoj:
Larvitar → Level 30 → Pupitar → Level 55 → Tyranitar

TYRANITAR
248

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Bite	ALL
Leer	ALL
Sandstorm	ALL
Screech	ALL
Rock Slide	ALL
Thrash	ALL
Scary Face	ALL
Crunch	ALL
Earthquake	61
Hyper Beam	75

Vyvíjí se z Pupitara na 55. úrovni. Je neuvěřitelně silný, když chce, dokáže dokonce zcela změnit ráz krajiny. Nikdy se nestará o to, jakou škodu jeho počínání může natropit ostatním. Jeho tělo nelze poškodit žádným druhem útoku, a tak není divu, že Tyranitar sám souboje s radostí vyhledává.

Typ: Kamenný/Temný (Rock/Dark)
Výška: 2 m • Váha: 202 kg

Evoluce/Vývoj:
Larvitar → Level 30 → Pupitar → Level 55 → Tyranitar

LUGIA
249

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Aeroblast	ALL
Safeguard	11
Gust	22
Recover	33
Hydro Pump	44
Rain Dance	55
Swift	66
Whirlwind	77
Ancientpower	88
Future Sight	99

Velmi vzácný Pokémon. Říká se o něm, že je strážcem všech moří. A na dně jednoho z oceánu také jediný existující Lugia spí, dobrovolně uložen k věčnému odpočinku, aby jeho mocné síly nemohly být nikdy zneužity...

Typ: Psychický/Létajicí(Psychic/Flying)
Výška: 5.2 m • Váha: 216 kg

Evoluce/Vývoj:
Lugia

HO-OH
250

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Sacred Fire	ALL
Safeguard	11
Gust	22
Recover	33
Fire Blast	44
Sunny Day	55
Swift	66
Whirlwind	77
Ancientpower	88
Future Sight	99

Legenda říká, že jeho tělo září všemi sedmi barvami duhy. A duha také po něm zůstává i na jasné obloze, po které právě majestátně proplul. Přestože prý krouží po obloze bez přestání, najde se jen málo lidí, kteří se odváží tvrdit, že se jim ho podařilo spatřit.

Typ: Ohnivý/Létající (Fire/Flying)
Výška: 3.8 m • Váha: 199 kg

Evoluce/Vývoj:
Ho-oh

CELEBI
251

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Leech Seed	ALL
Confusion	ALL
Recover	ALL
Heal Bell	ALL
Safeguard	10
Ancientpower	20
Future Sight	30
Baton Pass	40
Perish Song	50

Nejzáhadnější z Pokémonů. Je nadán schopností cestovat v čase, a tak není divu, že ho nikdo nikdy nedokázal chytit. Jeho přítomnost v lese pociťuje jakýmsi záhadným způsobem každý živý tvor, květiny rozkvétají, stromům se hojí staré šrámy, a nepřátelští Pokémoni se mu vyhýbají obloukem...

Typ: Psychický/Trávní (Psychic/Grass)
Výška: 0.6 m • Váha: 5 kg

Evoluce/Vývoj:
Celebi



LISTÁRNA



Diary Planner

1. Bylo by možné upřesnit cestu ke klíči k výtahu?

Po vstupu na základnu Raketáků hned doprava po schodech dolů, pak pořád doleva, u dalších Raketáků nahoru po schodech. Následuje průchod takovým malým labyrintem, na jeho konci jsou další schody. Nahoru, doleva, souboj s Raketákem. Po vítězství je třeba si s ním znovu promluvit - teprve potom upustí klíč od výtahu.

2. Ve hře Pokémon Silver jsem skončil v Lavender Town a chci se zeptat, kde a jak seženu EXPN Card?

V Radio Tower je třeba si promluvit se všemi lidmi.

3. Proč nedáváte v Pokémon magazínu přílohy jako v Pokémon magazínu č. 1?

Protože si je připravujeme jako překvapení do některého z budoucích čísel.

4. V modré verzi pokémonní hry, hned jak vyjdu z Ashova domu, je baráček (myslím, že je to stadion), na kterém je napsáno GYM. U dveří stojí panáček a ten mi říká: "Stadion je uzavřen." Jak se dostanu dál?

Snadno, po cestě do dalšího města. Tenhle stadion se otevře až mnohem později ve hře.

5. Jak se modrá verze ukládá do počítače?

Stiskem START, volbou SAVE, a potvrzením tlačítkem A. Takovéhle základní věci je ale lépe nastudovat v originálním manuálu hry.



6. Chtěl bych poradit ve hře na Game Boyi Pokémon Yellow. Nevím, jak mám dostat schopnost SURF, abych se mohl dostat na Seafoam Island.

Schopnost HM 03 Surf je ukryta na Safari.

7. Jsou ve verzích Red, Blue a Yellow všichni Pokémoni?

Dohromady je v nich 151 prvních Pokémonů.

8. Prošel jsem pokémonní ligou, ale chybí mi 7 Pokémonů k dokončení hry (mám Blue). Jsou to Jigglypuff, Ponyta, Tentacool, Magnemite, Porygon, Drowzee, Voltorb. Jak a kde je mám získat?

Všichni jmenovaní Pokémoni v Blue verzi hry jsou. Porygon se dá vyměnit za hrací mince v herně v Celadon City. Ponyta běhá na Cinnibar Island. Jigglypuff dokonce hned na začátku na Route 3. Tentacool je také obvyklý druh Pokémona, vyskytuje se ve vodě třeba hned u Pallet Town, ale i na spoustě jiných míst. Magnemite a Voltorb jsou na jednom místě - v elektrárně (Power Plant). A nakonec Drowzee, ten se dá chytit v okolí Route 11.



Diary Planner

9. Potřeboval bych vědět, kolik stojí Pokémon Snap a Stadium na Nintendo 64.

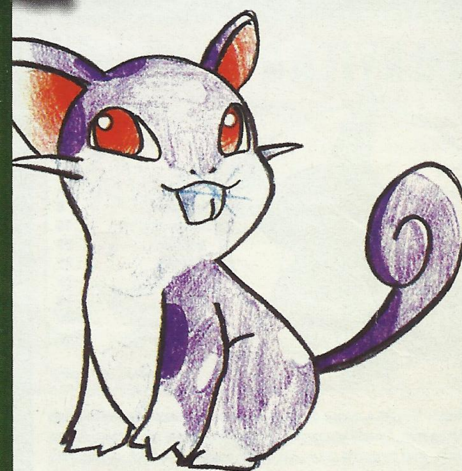
Obrať se na internetovou adresu www.pokemon.cz nebo na telefon 02/84 000 104. Můžeš také poslat e-mail na adresu info@pokemon.cz.

10. Nevíte náhodou, kdy bude na trh uvedena verze Crystal?

Můžeš se těšit už na letošní prosinec, podle našich informací by měla tato hra objevit už před Vánocemi.

11. Napíšete nám výslovnosti nových Pokémonů?

Jistě, už je připravujeme.



Diary

12. Co mám dělat u 8. stadionu s tím chlápkem, co stojí před stadionem v Silver version?

Osmý stadion v Silver je ten ve městě Blackthorn, a před ním v žádném případě v žádné verzi hry nikdo nestojí. Příště prosím dotaz lépe popsat - určitě nebude tak těžké napsat, alespoň v jakém městě právě jste?

13. Mohou Pokémoni zemřít? Jestli ne, z čeho potom získávají masožraví Pokémoni maso? A stejně tak lidé, to jsou všichni vegetariáni?

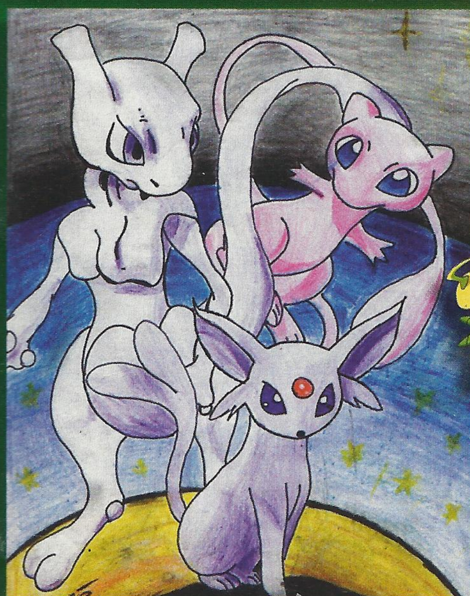
Na tohle už jsme odpověděli v předchozích číslech. Pokémoni nemohou zemřít, protože mají šanci vždy se úplně uzdravit v Pokémonním středisku, a co se týče lidí - všichni vegetariáni samozřejmě nejsou. Podrobnější odpověď najdeš v minulém čísle tohoto magazínu.

14. Mají něco společného Pokémon, Digimon a Multimon? Pokud ano, co?

Pokémon a Digimon mají společné jedno - nápad. Multimon slyšíme poprvé.







15. Když jsem ve žluté verzi odešel z pokémonního střediska ve Fuksiovém městě dolů, narazil jsem na dva chlápky, se kterými jsem zápasil a jeden barák. Na ceduli bylo napsáno "SEA ROOTE CINNIBAR ISLANDS". Nevím, jak se mám na ten ostrov dostat. Poradíte mi?

Z Fuchsia City raději nijak, je to příliš složité. Nejlepší je vrátit se zpět do Pallet Town, a dosurfovat na Cinnibar Island odsud.

16. Ve verzi Yellow je skrytá minihra. Jak ji mám aktivovat?

Pomocí Pokémon Stadium na Nintendu 64. Podrobně jsme to již několikrát popsali v dřívějších číslech časopisu.

17. Proč existují Pokémoni jako Mew a Celebi, když se v žádné verzi nadají chytit?

Aby mělo Nintendo co dávat dětem za odměnu při mimořádných příležitostech... :-)

18. V jedné knize se píše, že každý Pokémon v Gold a Silver má svoji "shiny" verzi. Ve hře jsem narazila jen na červeného Gyaradosa. Kde se nachází "shiny" verze ostatních?

Červený Gyarados je součástí příběhu, a tak je na svém místě uprostřed jezera vždy. Ostatní "shiny" Pokémoni se objevují náhodně, a šance, že je v divočině potkáte, je velice, velice malá (1 ku 4096). Takže nezbývá, než to prostě zkoušet... Další možností je si svého "shiny" Pokémona vypěstovat, šance na jeho získání je 1 ku 64 při té nejideálnější sestavě rodičů.

19. Ve verzi Silver, ve světě Kanto, jsou dvě budovy: Silph. Co. Head Building a Radio Tower v Lavender Town. Strážci mě ani v jedné budově nechtějí pustit do vyššího poschodí. Jak se tam dostanu?

Do Radio Tower se dá dostat až po splněné misi v elektrárně. Silph.Co. je v Gold/Silver v dalších patrech uzavřená, a dostat se nahoru nedá.

20. Když si na začátku hry Silver u prof. Elma vyberu např. Totodila, Pokémony Chikoritu a Cyndaquila už ve hře nechytím?

Přesně tak, je třeba je později s někým vyměnit.



21. V Ruins of Alph jsou na rádiu slyšet divné zvuky. Kdo je vysílá?

To se zatím vědcům nepodařilo zjistit.

22. Kde a jak se vyskytují Entei, Raikou a Suicune?

V Ecruteak City je vyhořelá věž. V jejím levém rohu musíte použít Rock Smash k rozbití kamene, utkat se s trenérem, a propadnout dírou v podlaze. Potom uvidíte tři sochy kočičích Pokémonů. Jakmile se k nim přiblížíte, oživnou a utečou. Jejich pohyb můžete sledovat ve svém Pokédexu (na kartě každého Pokémona je i mapa s jeho výskytem). A při pořádné dávce trpělivosti je můžete chytit...

23. Uděláte někdy jako přílohu plakát - mapu v Game Boyi v Red verzi z ptačí perspektivy? Myslím tím detaily - jak to vidím, když hraju na Game Boyi.

Určitě se nad tvým nápadem, který vůbec není špatný, zamyslíme. Zatím ti sice nemůžeme nic slíbit, ale když zalistuješ staršími čísly magazínu, najdeš tam podrobný návod na Yellow verzi, kde jsme použili části této mapy.



24. Co víte o "Pokémon Crystal" - to je na GBC? A dá se někde koupit?

O Pokémon Crystal jsme psali několikrát, a například v minulém čísle podrobně v novinkách o všech jeho rozdílech. Ano, je na GBC. Ano, dá se koupit. Ne, u nás zatím ne. Kdy to bude možné - viz dotaz č.10.

25. V minulém čísle jste v Pokédexu psali, že Omanyte se vyvinul z nějakého Pokémona. Ze kterého a jaké má číslo?

Otvírám červnové číslo časopisu, kde došla v Pokédexu řada na Pokémony číslo 106 až 151. U Pokémona číslo 138, Omanyte, není ani slovo o tom, že by se z nějakého jiného Pokémona vyvinul. Lituji, zřejmě takový nesmysl napsali v nějakém úplně jiném časopise...

26. Pro Gameboy: Jak se v Red verzi dostanu k L. T. Surgeovi?

Je třeba nejprve získat HM 01 Cut, a s ním odseknout keřík před vchodem.

27. Jak se dostanu k Sabrině? Stojí tam nějaký chlápek a nechce uhnout.

Před Sabrinou stojí několik jejích pomocných trenérů - stejně jako na každém stadionu. A stejně jako na každém stadionu nikdo z nich nikam sám neuhne, je třeba ho nejprve porazit. Podlaha na stadionu při špatném šlápnutí teleportuje zpět ke vchodu, takže je třeba přemýšlet, a postupovat k Sabrině opatrně.

28. Uvedete v Pokémon magazínu návod i pro Gold a Silver?

Stačí pořádně zalistovat tímto číslem - určitě ho snadno najdeš :-)

29. Kde ve skrýši Raketáků v Celadon city najdu klíč k výtahu?

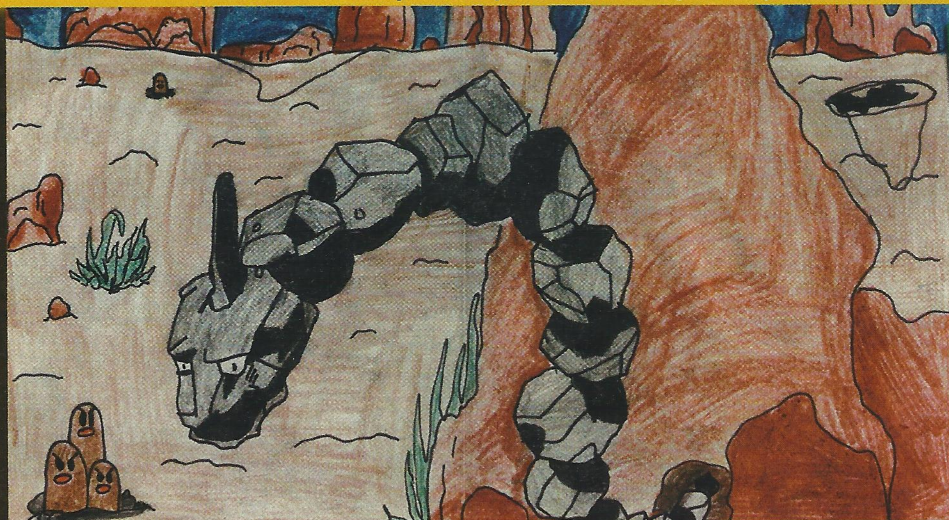
Viz otázka číslo 1.



LISTÁRNA-KARTY

Vy se ptáte, my odpovídáme

Vítejte na stránkách karetní listárny, kterou jsme vám slíbili v minulém čísle. Ukázalo se totiž, že hraní karet vás velice baví, což s sebou samozřejmě přineslo i spoustu vašich otázek na pravidla hry, různé druhy útoků, ale i na členství v karetní lize. Takže se začtěte, a pokud nenajdete zrovna tu "vaši" odpověď, napište nám, a my vám odpovíme v příštím čísle.



Diary Agenda Quotidien Tagebuch

1. Budete dávat v překladu sady Neo Genesis, Neo Discovery, Gym Heroes, Gym Challenge?

Samozřejmě na ně dojde, jen měj trochu trpělivosti :-)

2. Zveřejníte ceny všech sad a v čem vycházejí (např. Fossil - Bodyguard)?

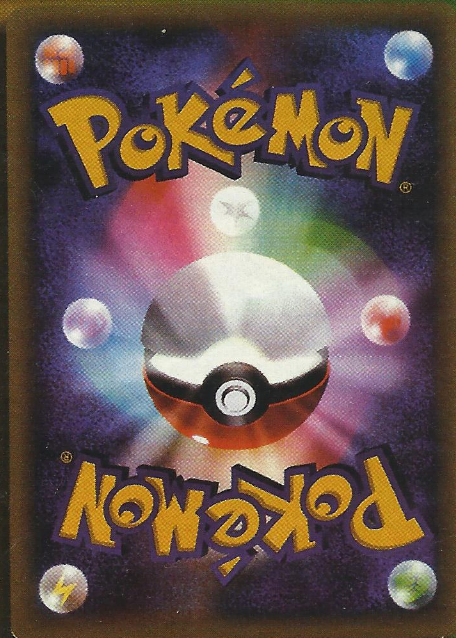
Ceníky jsou velmi ošemetná záležitost a různí se místo od místa. Třeba v Praze mají karty jinou cenu než v Brně nebo Ostravě. Vy nám ale rozhodně můžete pomoci zveřejnit kompletní ceníky, když nám zašlete ceny karet ve vašem městě. My je porovnáme, seřadíme do tabulky a dáme vám tip, ve kterém městě jsou ceny nejpříznivější.

3. Budu si moct někdy přečíst, které karty patří k top 10?

Top 10 vychází pravidelně v časopisu Legenda, odkud jsme ho tentokrát převzali. Rádi bychom ale, kdybyste nám zaslali vlastní žebříček karet podle toho, jakou mají hratelnost, ale i raritu. V příštím čísle pak můžeme porovnat případné rozdíly.

1. Charizard (Base Set 2)
2. Sabrina's Alakazam (Gym Challenge)
3. Blastoise (Base Set)
4. Dark Charizard (Team Rocket)
5. Rocket's Zapdos (Gym Challenge)
6. Venusaur (Base Set 2)
7. Scyther (Jungle)
8. Sabrina's Gengar (Gym Heroes)
9. Alakazam
10. Koga (Gym Challege)

NOTE





TRAINER

Moo-Moo Milk



Choose 1 of your Pokémon. Flip 2 coins. Remove 2 damage counters times the number of heads from that Pokémon. If the Pokémon has fewer damage counters than that, remove all of them.





Diary Agenda Quotidien Tagebuch

4. Budete se v magazínu také zmiňovat, jak se hrají pokémonní karty?

Ale vždyť na toto téma píšeme v každém čísle...

5. Budete dělat překlady trenérských karet? Velmi by mě zajímaly překlady a ceník karet typu Blaine's Growlithe, této edice.

Samozřejmě, dočkáš se jich přesně za tři měsíce. Před nimi jsou v pořadí ještě karty elektrické a bezbarvé.

6. Kdy nám, hráčům ligy, vypíšete karty nových Pokémonů? Zmínili jste se o nich, ale stejně nechápu, jestli musím dát Pichu do mého "staršího" balíčku, abych pak mohla hrát s Pikachu?

Nemusíš. Pikachu je Basic Pokémon a vztahují se na něj všechna pravidla pro Basic Pokémony. Pichu je Baby Pokémon, který může (ale nemusí) vyrůst.

7. Jsem ze Slovenska a mám Pokémon TCG. Nevíte o nějakých turnajích nebo mistrovstvích v TCG nebo hře Pokémon na Game Boy na Slovensku?

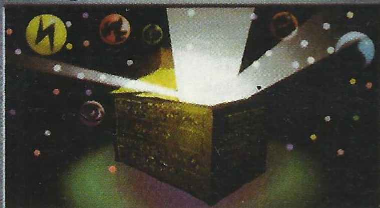
Zkus kontaktovat hernu Černý rytíř v Bratislavě na adrese Jelenia 11.

NOTE:



TRAINER

Energy Ark



Flip 2 coins. For each heads, search your deck for a Basic Energy card. Show that card to your opponent, then put it into your hand. Shuffle your deck afterward.

TRAINER

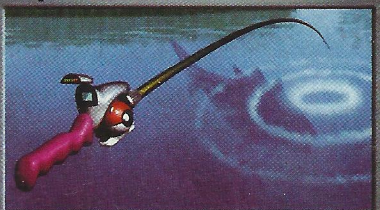
Hyper Devolution Spray



Choose 1 of your evolved Pokémon. Take the highest Stage Evolution card from that Pokémon and put it into your hand. *(You can't evolve a Pokémon the turn you devolve it.)*

TRAINER

Super Rod



Flip a coin. If heads, put an Evolution card from your discard pile, if any, into your hand. If tails, put a Basic Pokémon card from your discard pile, if any, into your hand.

8. Toto se týká Traiding Card Game: Když Pokémon spí, může ustoupit?

Spící Pokémon ustoupit nemůže.

9. Existuje obchod, kde si můžu koupit jen jednu určitou kartu?

Určitě. Většina specializovaných obchodů umožňuje prodej i jednotlivých karet.

10. Když použiju třeba Potion Energy, končí mé kolo a můžu už jen útočit, nebo ještě ne, protože Potion Energy není základní energetická karta?

Sice se tato karta nepočítá jako základní energetická karta, nicméně je to pořád energie a platí omezení zahrání jedné energie za kolo. Poté, co Potion Energy zahraješ, můžeš hrát další věci, jako kdybys vyložil Basic energii.

11. Můžu dát energii 1x za kolo každému Pokémonovi, nebo jen k jednomu jednu?

Tady platí stejná odpověď jako u 10. otázky.

12. Můžu trenérskou kartu použít i pro Pokémona na střídačce (Potion)?

Samozřejmě.

13. Z kolika druhů (lesní, vodní atd.) Pokémonů můžu mít postavený balíček?

Z kolika chceš, ale aby balíček dobře fungoval, je dobré nemít víc než tři druhy.

14. Co dělá trenérská karta Pokémon Breeder?

Pokémon Breeder: Polož evoluční kartu stáže 2 z ruky na svého zápasícího základního Pokémona. Tuto kartu však můžeš zahrát jen v případě, že máš podle pravidel dovoleno tohoto Pokémona evolvovat.

NOTE:
NOTE
ANMERKUNGEN
NOTE
NOTA



15. Můžu se zúčastnit pokémonního turnaje nebo mistrovství republiky, i když nejsem členem pokémonní ligy nebo nemám Dci číslo? Co to vlastně je to Dci číslo?

Na turnaj samozřemě zajít můžeš, i když členem ligy nejsi. DCI číslo je identifikační číslo hráče, pod kterým se ti počítají všechny odehrané turnaje docelo-světového žebříčku (něco jako žebříček ATP v tenise). Pokud jej ještě nemáš, tak na svém prvním turnaji dostaneš registrační kartičku, kterou vyplníš, a na této kartičce je tvoje DCI číslo.

17. Když má soupeřův Pokémon už jen 10 HP, je otráven a já jsem na řadě, nezaútočím, jen využiju otravu a porazím ho, soupeř si zvolí Pokémona. Kdo útočí?

Ve svém kole útočíš vždy ty. Ale útočit nemusíš. Když se pro tuto variantu rozhodneš, tak stejně fáze útoku (ve které se nic nestane) proběhne, a teprve potom je soupeřův Pokémon zraněn z otravy a je vyžazen. Ty si lízneš odměnovou kartu, soupeř si zvolí Pokémona ze střídačky, toho dá do arény. Tím končí tvoje kolo a začíná kolo soupeře.

18. Když použiju Retreat Cost, vezmu si své energie od aktivního Pokémona (kolik je potřeba) a odhodím je, můžu s novým aktivním Pokémonem zaútočit hned?

Samozřejmě.

19. Když použiju Retreat Cost, bere si soupeř odměnu?

Ne. Soupeř si bere odměny jen za tvoje vyřazené Pokémony ze hry (odejdou do hromádky odhozených karet).

20. Existuje hrací karta Mew a Celebi?

Mew existuje dokonce i jako promo karta, ale Celebiho kartu zatím nikdo v Čechách neviděl.

21. Existuje nějaká trenérská karta, která by způsobila, že i když padne orel, bude hod považován za pannu?

Ne, ale jsou karty, které ti při neúspěšném hodu umožní házet ještě jednou.

22. Když použiju Plus Power, přidává se slabost či odolnost pro těch deset navíc. Je to pravda?

Plus Power zvyšuje o 10 útok Pokémona a funguje to, jako kdyby měl na kartě u jména útoku číslo o 10 větší. Slabosti a odolnosti se počítají jako vždy (jen to zranění je o něco větší).

23. Kolik můžu použít trenérů v jednom kole?

Trenérských karet můžeš zahrát, kolik chceš, pokud karty neříkají jinak.



HRAJEME O KAZETU POKÉMON

První luštitel, který nám na adresu redakce zašle správné znění tajenky, od nás dostane audiokazetu Pokémon!

Pokémon – Chyťte je všechny!! – Bonus! Obsahuje originální PokéRAP

ZKRATKA ORGANIZACE ZAHRANIČ. OBCHODU | ROZPOUŠTĚT SE | PŘESTAT BOLET | OVANUTÍ (BÁS.) | PŘÍMÝ POTOMEK | PRIMÁT (KNIŽNĚ) | PRUH PŮDY U VODY | VERDIHO OPERA

MUŽSKÉ JMÉNO | JEDNOTLIVEC / KONEC MODLITBY

2. DÍL TAJENKY

POHOVKA BEZ OPĚRADLA | INICIÁLY DESTINOVÉ / PŘÍSTAVNÍ HRÁZ

DOBÝVAT | HÁJOVÁ ROSTLINA | TEXTILNÍ ROSTLINA / ANGLICKY „ŠÍLENÝ“ | MLHA (BÁS.) / KONČETINA

OZNÁMIT | 3. DÍL TAJENKY | V KAPKÁCH STÉCT | KUS HORNINY | INU / HÁZENÍ | 1. DÍL TAJENKY | OBRÁNCI V MÍČOVÝCH HRÁCH

ORGÁN SLUCHU | KYPŘIT PŮDU PLUHEM | MĚSTSKÝ PTÁK / CITOSLOVCE RACHOCENÍ

ČESKÝ DRAMATIK | PŘEDLOŽKA / ŠACHOVÉ ZAKONČENÍ | HRUBÁ PLETIVA / STROMOVÉ PLETIVO

KOZÁCKÝ NÁČELNÍK | ČESKÝ MALÍŘ / MÁLO VLHKOSTI | 99 (ŘÍMSKY) / DOUPĚ

BLOUDIT | MLÉČNÉ VÝROBKY / PŘÍJEMNÍ | SPZ OKR. NOVÝ JIČÍN / SMĚS KOŘENÍ

NATAN (DOMÁCKY) / KLESAT | UTRPENÍ / PODNOSY | KOCOUR (NÁŘEČNĚ) / SUŠENKA | SILNÝ PROVAZ

POLYKAT NÁPOJ | KLID / SILNĚ VONNÁ BYLINA | JMÉNO ZPĚVÁKA GOTTA / NOVINY

INICIÁLY FOTBALISTY PANENKY | NEMNOHO / MAMINKA | STUPEŇ V TERÉNU / PLANETA

VZTAHUJÍCÍ SE K DOMOVU | MICHAL (DOMÁCKY) / UMĚLECKÉ TANCE | ZNAČKA INDIA / NIČEMA

TRNOVNÍKY | AUTOR CIRKUSU HUMBERTO / NUTKAT | CITOSLOVCE ODPORU / SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST

NÁMĚT | OKRASNÝ POZEMEK / SPZ. OKR. PREŠOV | DESETINA TISÍCE / ANO (HOVOR.) | AMERICKÁ TELEFONNÍ SPOLEČNOST

ZN. MILIAMPÉRU / SPZ. OKR. RIMAVSKÁ SOBOTA | TEP / SPZ. OKR. PARDUBICE | JAROSLAV (DOMÁCKY) / LATINSKY „JARO“

SPZ. OKR. ROKYCANY | PŘEDLOŽKA / ANGLICKY „NEBO“ | ŘÍDÍCÍ KOLO / KÓD SINGAPURU

SPOJOVAT SE (KNIŽNĚ) | ZNOVA

OCHRANNÁ POVRHOVÁ VRSTVA KMENE | VELKÁ KOČKOVITÁ ŠELMA | TUMÁŠ | POMŮCKA: AIDA, ATT, DYK, KOT, MAD, OR, SG, VER



V PŘIŠTÍM ČÍSLE MAGAZÍNU

Na stáncích 1. 11. 2001

Nintendo Pokémon MAGAZÍN

Pokračování průvodce Gold & Silver

Na přání: Pokémonní burza

Skvělý plakát - všichni Pokémoni najednou!

Trading Cards: Elektrické karty

Zahrajte si s Pokémony!

Zkouška vašich pokémonních znalostí



1. Vyvíjí se Hitmonlee v Hitmonchana?
a) ano
b) ne

2. Kde žije Mewtwo?
a) na Seafoam Islandu
b) v Unknown Dungeonu
c) v Silver Cave

3. Kdo je silnější - Charizard, nebo Blastoise?
a) Charizard
b) Blastoise

4. Který Pokémon má pokédexové číslo o 13 vyšší než Togepi?
a) Furret
b) Hoppip
c) Skiploom

5. Jakou přezdívku má Azumarill?
a) vodní myš
b) vodní králík
c) vodní medvěd

Pokud si myslíte, že kapesní příšerky znáte opravdu dobře, vyzkoušejte si své znalosti v našem testu. Pět znalců, kteří nám zašlou všechny správné odpovědi, vyhraje skvělé ceny - osvětlení Pokémon, které dokonale vyzdobí pokojík každého pokémaniaka. Odpovědi na všechny otázky naleznete v dosud vyšlých číslech Pokémon magazínu.

Správné odpovědi zašlete nejpozději do 31. 10. na adresu Nintendo Pokémon magazín, Hybernská 20, 110 00 Praha 1 a obálku nebo korespondenční lístek označte heslem "Luminex".

PŘEDPLATNÉ!

Triko Pokémon zdarma!

POKÉMONNÍ MAGAZÍN AŽ DO DOMU!

Objednejte si předplatné Nintendo Pokémon magazínu nebo některé z chybějících čísel!
Pokud si předplatíte 6 čísel časopisu, obdržíte od nás originální tričko s motivem Gold & Silver, které vidíte na obrázku. Předplatné časopisu Pokémon zajišťuje firma SEND Předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Časopis lze objednat zasláním vyplněného kupónu poštou, telefonicky na číslech 02/61006609, 61006652, faxem na čísle 02/61006563, prostřednictvím SMS 0605 202 115, e-mailem na adresu send@send.cz nebo prostřednictvím stránky www.send.cz. Obratem Vám bude zaslána složenka k předplacení. Tričko Vám bude zasláno po obdržení platby.

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE ČESKÉ REPUBLIKY

Pokémon MAGAZÍN

Jméno: .... Příjmení: ....
Ulice: .... Město: ....
PSČ: .... Rok narození: ....

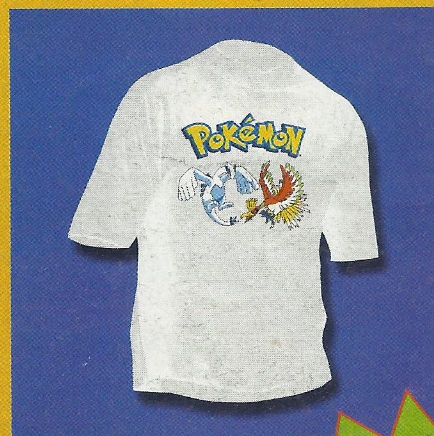
☐ Ano, objednávám předplatné 6 čísel Pokémon magazínu (294 Kč)
+ tričko zdarma, velikost (výška postavy- ☐ 128 ☐ 136 ☐ 146 ☐ 158 ☐)

Ano, objednávám chybějící magazín za 49 Kč: ☐ č.1 ☐ č. 2 ☐ č. 3 ☐ č. 4 ☐ č.5

Objednávám od čísla .... Platbu provedu: složenkou ☐ fakturou ☐

Datum: .... Podpis jednoho z rodičů: ....

Kupón je možné ofotit (třeba pro kamarády)



Přesně toto tričko od nás dostanete zdarma

TRIČKO POKÉMON ZDARMA

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE SLOVENSKÉ REPUBLIKY

PROSÍME O ČÍTATEL'NÉ VYPLNENIE OBJEDNÁVKY

TITUL(Y)	POČET VÝTLAČKOV (ks)	OD ČÍSLA/OD DÁTUMU

PREDPLATITELSKÉ OBDOBIE (OZNAČTE KRÍŽIKOM): POLROČNÉ ☐

VYBERTE SI FORMU ÚHRADY (OZNAČTE KRÍŽIKOM):

☐ NA ZÁKLADE MOJEJ OBJEDNÁVKY PROSÍM O ZASLANIE POŠTOVNEJ POUKÁŽKY
☐ ZAPLATENIE OSOBNE V HOTOVOSTI NA NAŠEJ ADRESE
☐ BANKOVÝM PREVODOM

ADRESA DODÁVKY, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM PRE SEBA:
ADRESA PLATITEĽA, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM AKO DARČEK:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....
TEL./FAX/E-MAIL ....
....

OBJEDNÁVAM AKO DARČEK PRE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

V prípade, že požadujete faktúru, vyplňte následujúcu ADRESU FAKTURÁCIE. Pre súkromné objednávky (nevyžadujete faktúru) ADRESU FAKTURÁCIE nieje nutné vyplňovať.

ADRESA FAKTURÁCIE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
NÁZOV FIRMY ....
KONTAKTNÁ OSOBA ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....
TEL./FAX/E-MAIL ....
IČO .... DIČ ....
BANKOVÉ SPOJENIE ....

AK BUDE FAKTURACIA NA FIRMU, ALE ZASIELAŤ POŽADUJETE NA INÚ ADRESU KDE JE TREBA ZASIELAŤ OBJEDNANÉ TITULY:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

Dátum: Podpis príp. pečiatka

ABOPRESS, spol. s r. o.
Radlinkého 27, 811 07 Bratislava 1
alebo P. O. BOX 183, 830 00 Bratislava 3
Tel.: 02/52 444 980, 52 444 979, 52 444 961
Tel+fax: 02/52 444 981, e-mail: abopress@napri.sk








GAME BOY ADVANCE